OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER III
ASSAULT ON MYTH DRANNOR

アイ・オブ・ザ・ビホルダーIII™
リファレンス・マニュアル

illustration：米田 仁士

VING

目　次

はじめに

このたびは、「アイ・オブ・ザ・ビホルダーIII ～アサルト・オン・ミス・ドラナー～」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。

「アイ・オブ・ザ・ビホルダー III」は、AD&D® 2nd Editionのルールに基づいた、3Dタイプのロール・プレイング・ゲームです。
「アイ・オブ・ザ・ビホルダー III」では、すべての物をプレイヤー自身の視点から見ることができます。ミス・ドラナーの森を歩くにつれて、木が横を通り過ぎ、見つけたアイテムを手に取り、持っていくことができます。鍵を使い、ボタンを押し、レバーを引いて扉を開けます。モンスターが近づいてくるのが見え、目の前に来れば戦闘になります。ファイターは手にした武器で攻撃し、クレリックとパラディンはホーリー・シンボルに祈り、メイジは呪文書を携え呪文を唱えて魔法をかけます。

そこには、すべてがファンタジックな世界が広がっています。
準備はよろしいですか。
では、ファンタジックな冒険の世界へ旅立ちましょう。

なお、「アイ・オブ・ザ・ビホルダー II」のパーティ・メンバーで、「アイ・オブ・ザ・ビホルダー III」の冒険を続けることもできます。ご希望のプレイヤーは、ユーザーズ・マニュアルを参照してください。

ミス・ドラナーにかかる月

Ⅰ.抜き身の剣の日

その日は暑く、騎士を鎧の中で焼き焦がすほどだった。ダルマイヤーは辺りが日暮れに近づくのを見て、その日のうちに谷に着くことをあきらめはじめた。彼は森の中の曲がりくねった道を歩き続け、曲がり角に来るたび、森が途切れて目的地が近づくことを願った。だがどの曲がり角でも、失望するだけだった。

上等のブーツを履いていてさえ、ダルマイヤーの足は痛んだ。彼は這うような足どりになっていった。周囲の深い森には何かしら不吉な雰囲気がただよいはじめた。彼は自らに急ぐように言い聞かせてみたが、歩みはますます遅くなっていった。

今や彼はかろうじて歩いているといった程度であった。ため息をついて、ダルマイヤーはひと休みするために道を外れた。彼がその音を聞いたのはその時だった。

壊れたドラムがなるような低い音が、疲れた息づかいの間にかろうじて聞こえた。彼は耳をすませる。やはり音がする。たくさんの蹄の音が前方の見えない道から近づいてくる。彼はすぐわきの小高いところにかくれると、音の正体が近づくまでじっと曲がり角を見つめた。

その音は突然大きくなった。曲がり角の木々がゆれ、木の葉が散るのを見ると、ダルマイヤーは手をあげて咳払いをひとつした。

「ちょっとすみませんが」
彼は高く、十分大きな声で音の主に呼びかけた。

「すみません。シャドウデイルへの道を教えてくれませんか。エルミンスター師を探しているんです」

次の瞬間、全身を覆う輝くばかりのプレートアーマーに身をつつんだ騎士団のひとりが現れた。騎士は鞭を一打ちすると、ダルマイヤーの言葉をギャロップの喧噪の中にかき消しながら去っていった。ダルマイヤーはその冷酷そうな顔の騎士が、篭手をはめた大きな手に、ティーカップと受け皿を持っているのを見た。戦士はカップを皿の上に優雅にのせて、土ぼこりを立てて突進していったのだった。

ダルマイヤーは驚きながら騎士を見送った。二番手の騎士が大きな音をとどろかせて過ぎていった。そして三番目も。彼らも同じく、ティーカップを手にしていた。

「ちょっとすみません」
彼は半ばやけくそ気味に騎士達に向かって叫んだ。

「ねえ、ちょっと………」
馬のいななきと蹄の音に囲まれて、彼は全身の力を込めて怒鳴りつづけた。
「すみませんが、ちょっとだけ時間をいただけませんか………」

騎士達は走り去り、彼は舞い上がる土ぼこりの中に残された。蹄の響きは木々の中に消えていく。ダルマイヤーはため息をついて道の真ん中に立ち、彼らの去った方向を見ていた。とその時、彼は慌てて振り返ると、道から飛び出した。もう一人の乗り手が近づいてくる音が聞こえてきたからである。

ダルマイヤーは、全身鎧に身をつつんだ、目の鋭い、しかし美しい娘が、長い髪を肩の辺りにただよわせて、彼の方に疾駆してくるのを見ることができた。彼女はまるでレルムが危機に陥ってでもいるような深刻な表情をしている。彼は話しかけるために口を開いた。だが娘は鎧をきらめかせて曲がり角を曲がって駆けていった。

彼女は去ってしまい、そしてダルマイヤーは、皿とそれにかろうじて乗っている空のティーカップを手にしている自分に気がついた………

✻✻✻✻✻

「奴らはどこへいったのだ。もちろん、再びレルムを救いにいったのだ。そなたはミス・ドラナーの騎士について何も知らんのか。そなたが騎士の一員であった時を思い出すがよい。さあ！」
老いた男はモーングリムを、青みがかった灰色の澄んだ目で見つめ、嘲笑と失望の表情で首を振った。そして煙のひと吹きと共に消え失せてしまった。モーングリムはうなり声をあげた。必ず災難になる。明日が平和な日でないことだけは確実だ。

ダルマイヤーが歩き続けるうちに陽は低くなっていた。ふとある疑問が浮かんだ。
「いったい何のために私はこのティーカップを持っているのだ」
突然いらだって、彼はカップを地面にたたきつけた。

ティーカップは、まるで水にコルクを投げ込んだように、地面の手前でひょいと飛び上がった。そして勝手に浮き上がると、音もなく宙を飛んで彼の頭上に浮かんだ。ダルマイヤーは唖然としてそれを見つめるばかりだった。

辺りの森を見回したが、他に不自然なことはなかった。背後には道が続いていたが……何ということだ！　宙を浮くティーカップの行列が、ゆっくりと彼の方に向かってくる！　ダルマイヤーは悪態をつきながら向きをかえ、走りだした。

彼は疲れて息を切らしよろめいた。その時、そばに白いかすかな光が輝いているのに気がついた彼は、ちらりと横を見てほとんど倒れそうになった。彼が投げ捨てたはずのティーカップが、彼が走る後から静かに浮かんでくるのだ。あえぎ声を出し、ダルマイヤーは絶望して足を止め後ろを見た。思った通り、かすかな光を放つティーカップの列があった。辺りは日没後の薄明かり

につつまれている。首を振ってダルマイヤーは暗くなっていく中をシャドウデイルに向かって歩き始めた。カップの持つ不思議な光が、彼の行く手を照らしている。あの呪われた廃墟ミス・ドラナーに近いこの谷の恐ろしい話を、どうしていままで無視してきたのだろうと、今改めて思う。どの宿でも夜になると、ミス・ドラナーでは骸骨のドラゴンや、鱗や刺を持った化け物が待ち伏せているという噂でもちきりだった。そこは死霊の町であり、誰もあえて踏み込もうとはしない。なぜならその代償は自らの命だからである。

シャドウデイルの男達は優秀な戦士であり、谷の安全を守っているという話は聞いていた。また、彼らが常に戦士を求めているということも何度となく耳にしていた。夜が更け、背後の明かりの列と共に歩きながら、ダルマイヤーは初めて、谷が常に新しい戦士を求めている理由を考え、その答えが長い夜道を歩く彼に、恐怖という道連れを与えてしまった。

✤✤✤✤✤

夜が明けて、晴れた明るい一日がはじまった。優しいそよ風が吹いて、森の中を一人で散歩するシャドウデイルの王モーングリムのそばの木を揺らした。小鳥がうたい、遥か遠くから雌牛の鳴き声が聞こえてくる暖かい朝だった。それは彼の心を踊らせ、顔に笑みを浮かばせる、またとない日であるはずだった。

だがシャドウデイルの王は、その顔に暗く閉ざされた落胆の色をただよわせながら歩いていた。なぜならその日は「引き抜かれた剣の日」で、人々にとってはお祭り騒ぎと喧騒を意味していても、その日を一人で過ごさなければならない彼自身にとっては、淑女と楽しく過ごすことも、民衆と共に騒ぐこともできないからであった。

シャールは、塔の女主人であるアシール・ターンリバーも連れて、スーザイルに叔父の葬儀にいってしまった。この十日間というものモーングリムと塔の住人達は、塔の代理主人であり、きびしく辛辣なオーリンディアのもとで苦しんでいた。モーングリムは何度となく腰の剣を抜いて、住人達の悲劇に終わらせて、彼女のよく動き、鋭くやかましい舌を止めてやろうと思ったものだった。だが、ウォーターディープの高貴な家の子孫で、小さい谷とはいえ一国の王が身内の一人の女を個人的な理由で斬る訳にはいかなかった。そこで彼は剣は鞘に納めたまま、胸のうちに怒りをくすぶらせて、早朝から一人で散歩に出かけたのであった。

エルミンスターの話によると、ミス・ドラナーの騎士達さえもが、昨日の昼に大急ぎで行ってしまったという。エルミンスターは煙突から灰色の煙のように現れ、すぐに煙の様にして出ていったのだった。おかげでモーングリムの午後のお茶は、全く楽しくないものになってしまった。騎士達は「引き抜かれた剣の日」の騒ぎの中で、彼一人を残していったのだ。

その祭りは年に一回、真夏の一日に行われる。その日は饗宴と見せ物と競技大会の日でもあり、シャドウデイルの王は兵士に感謝を表してもてなし、競技大会の優勝者を、谷を守る軍隊に雇いいれることになっていた。そこでの話題は、森の東に死んだように横たわる失われた廃墟ミス・ドラナーのことだ。今ではエルフ達は去り、そこはすでに死んだ者達、あるいはもっと邪悪なものがとりついているという。警備の者や子供が迷って近づきすぎると必ず無惨な死がふりかかるのだ。ミス・ドラナーの騎士達は、財宝を取りにいく者を速やかかで確実な死から救おうと、探検を思いとどまらせようと骨折っていた。モーングリムはミス・ドラナーのモンスター達がいつの日か、近くの簡単な餌場を求めてはいでてくることを常に恐れていた。そうなればこの町は………

祭りの間に、毎年のように勇敢な者達が何人かミス・ドラナーで夜を過ごそうとする。ほとんどの場合、彼らは二度と姿を見せない。今回は誰がいくのだろうか？

もちろん、いつでもエルミンスターがいる。彼の呪文は探検者を守ることができる。しかしそれは一回しか使えないのだ。そしてモーングリムはその呪文を老魔術師にまだ使いきって欲しくなかった。まだ取っておいた方がよい。しかし、誰に使うのか？

この問題はモーングリムの心を押しつぶしている事柄のほんの一部にしか過ぎなかった。彼の頭はすでに他のことで痛くなり始めていた。民衆は数日の間、塔に押しかけ隅から隅までのぞきまわり、笑い、叫び、物を壊し、食料庫を空にし、ワイン貯蔵庫を干上がらせてしまうだろう。彼らの通った跡から、簡単に隠して持っていける小物はほとんど姿を消すだろう。そしてシャドウデイルの王はそのあいだ中愛想のよい主人役を演じて、ひとり一人呼びかけて老人の健康を願い、わめき散らすうるさい子供に祝福のキスを与えなくてはならない。生意気な娘どものくすくす笑いと、豆と香料いりゆで卵を武装した悪がきどもが投げる攻撃に、絶えず微笑を浮かべて我慢しなければならないのだ。

モーングリムは心底この祭りを憎んだ。馬鹿騒ぎが始まる前に、しばらく静かなひとときを過ごすため、早朝から外に出ていたのであった。

しかし、それはかなわぬ望みだったらしい。前方の、粉ひき場に通じる道のほうから、若い声が聞こえてきた。もう始まったのか。モーングリムはため息をついて辺りを見回した。しかし辺りは森につつまれ、他に道はどこにもなかった。いつもの癖で腰の剣に手をかけながら、彼はそのまま歩き続けた。

「われ……我こそは偉大なるフローリンなるぞ！　我が剣を味わえ、忌まわしいゼントめ！」
楽しげな、早口のわめき声につづいて、いかにも本物らしい恐怖と苦痛の悲鳴が聞こえた。モーングリムは急いで最後の曲がり道を通ると、たむろしている少年達の真ん中に突進しそうになった。

少年達は彼を見てはっとし、堰を切ったように四方に逃げ出してしまった。
「止まれ！」
モーングリムのきびしい命令が空に響いた。彼らの通った跡には、曲がった枝と太い棍棒が芝生の上にはずんで転がり、シャドウデイルの王は、再び一人きりになった。

いや、一人ではなかった。草の生い茂った池のそばの小高いところに、泥にまみれ、擦り切れた皮に身をつつんだ物が横たわっていた。それは静かにすすり泣いていた。モーングリムは急に心配になって、そちらに近づいた。

彼は優しく肩をつかむと、その少年が恐がって叫ぶのにはかまわず仰向けにひっくり返した。
「いや！、やめてっ！」
おびえた声が、泥だらけの豊かな髪らしき物を通して聞こえた。モーングリムは指でかき分け、涙に濡れ、驚きに開かれた目をみつめていた。それは、幼い少女の目だった。

しばらくの間、二人は見つめあった。少女の荒い息づかいだけが流れた。モーングリムの鍛えられた目は、涙もなく、髪も乱れて泥にもまみれていなければ、少女はかなり美しいことを見て取った。おそらく11才より上ということはなさそうだった。

「大丈夫か？」
彼は落ち着いた声で尋ね、手を差し出した。少女はゆっくりと、尻込みしながら身を起こした。だいぶ前に折れてしまったらしい古い剣のつかと錆びた刃が、少女には大きすぎる皮の胴着から突き出ていた。モーングリムはそれを引き抜くと、少女は身震いして唇をかんだ。彼は剣が皮を引き裂いたところを探すと、その下を指で探ってみた。引き出して見ると指先には血がついていた。モーングリムは思わずうなり、少女はまた泣いて彼から身を引きちぢこまった。

「私……私は大丈夫です」
モーングリムは彼の血のついた指を彼女にみせた。
「私にはそうは思えんがね」
こう答えて彼は決然として彼女の胴着の締め紐をときはじめた。
「どうしてこんなことになったのだ？誰がこの剣を振り回したのだね」
「私……私達は谷を守るまねをして遊んでいたのです」
モーングリムは、チュニックの下にほんの小さな血のしみがあるだけなのを見て、少しほっとした。ほんの小さな切り傷だ。彼の指は再び優しく傷を探った。よし、この娘は大丈夫だ。彼は少女の手を取り、チュニックの裾を丸めて握らせると、切り傷の上にしっかりと押さえつけておくようにした。少女はしゃくり上げた。

「本物の剣でかい？」
少女は再びしゃくり上げた。
「それはナーンの物です。橋のそばでそれを見つけたんです。ナーンは、モーングリム王がゼンティラーと戦ったときに折った剣だと言いました」

モーングリムは、二人のそばに転がっている使い古した剣を見やって、短く言った。
「いや、あれは私のではない」
少女は泣きながら体をこわばらせ、彼からぱっと身を引いた。目を丸くしてあえぐ。
「あなた……あなたが……モーングリム王さま？」
モーングリムはやれやれというふうに目をぐるっと回し、ため息をついてうなずいた。
「ああ、私がモーングリムだ。君は何という名だ？」
「ア、アリスです、王様」
モーングリムはうなずきながら考えた。今ごろは塔の連中が彼を探して上から下まで駆け回っているだろうし、じきに兵士達が彼を探すために谷中に送られるだろう。彼は再び、おびえながら泥の中で血を流している少女に目を戻した。
「では、立って、アリス」
彼は固く言い、彼女の肩に手をやって引き起こした。
「教えてくれ、どうしてそのナーンは君を傷つけたのだ？」
「フィーナと私はいつもゼントの役をやらされるんです、王様。男の子達は騎士の役なんです」

モーングリムは頭を振って、古い剣の刃を拾い上げた。
「私は行かねばならない、アリス」
彼はため息をつきながら言った。
「そなたも今日が何の日だか知っているだろう」
少女はうなづいた。
「汝に命ずる」
彼は形式通りに言い、彼の目が彼女の不思議そうな視線をしっかりととらえた。「ぐずぐずせず、より道をしないで、広場にある塔に一番近い白と緑のテントに行きなさい。そして私に命ぜられて来たというのだ。わかったか？」

アリスは黙ってうなずいた。モーングリムは彼女の肩をぎこちなく叩いた。「よろしい。遅れてはいけない。それと、その手を傷口にしっかり当てておくことだ。傷を見ようなんて考えてはいかんよ！」

アリスは再びうなずき、しゃくり上げた。モーングリムは微笑みかけると、来た道を走って引き返し始めた。おお神よ、朝食はまだだというのに、事態は悪くなってきている！　しかしある考えがよぎって、彼は森の中を全速力で駆け戻りながら微笑みを浮かべた。彼は一度振り返り、後ろに来る少女に手を振った。彼女は彼のあとについてきている。よし。

✤✤✤✤✤

「彼らはどこにいったのだ？　もちろん、再びレルムを救いにいったのだ。そなたはミス・ドラナーの騎士のことを何も知らんのか？」
老人は、澄んだ青みがかった灰色の目で少年を見つめた。オーシィンは老人の落ち着いた視線に居心地悪そうに身じろぎし、騎士達のことはいろいろ聞いてきているし、彼らが谷を守るためにしてきたことも知っていると答えた。

「でも、彼らは必要じゃないんです」
彼はだし抜けにいった。
「シャドウデイルはエルミンスター師がいる限り安全だ、と父が言ってました」
エルミンスターは口元に浮かんだ微笑を顎髭に隠した。
「今じゃ、おいぼれたエルミンスターだ、違うかな？」
親しみを込め、だが威厳のある年老いた声で言った。
「そなたはわしが年を取って弱り、力を失ってしまったと思っているのじゃな？」
「いえ……いいえ、先生」
オーシィンはおぼつかなげに答えた。
「少なくとも、父はそうは言いませんでした……私がそう聞いたのです」彼は注意深くつけ加えた。老賢者はうなずいた。

「よいじゃろう」
彼は満足げに言った。
「そなたは自分の聞いたことに常に注意を払い、民衆の声や様子を読みとり、彼らの考えを自分の想像で決めたりしないように気をつけている。このことは将来、必ずそなたの役に立つ。さて、この包みを塔の上に運ぶのを手伝うのだ。これを安全にあそこに運ぶこともまた、将来そなたの役に立つだろうからな」

オーシィンはエルミンスターの背後でため息をついて、目玉をぐるっと回した。老賢者のそのような厳しい、決定的な命令を聞いたのはこれが初めてではなかった。

エルミンスターは突然きびすを返して向き直ると、彼を厳しく見つめ、さっきオーシィンがやったようにもったいぶって目をぐるっと回してみせた。少年は息をのんで飛びすさった。ではあれは本当だったのだ！この老人は頭の後ろに本当に目を持っているのだ！彼はふるえながら、恐ろしい魔法の罰が下されるのを待った。

エルミンスターはそっと顎を撫でた。
「若いオーシィンよ、そなたが自分自身に向けてしようとは思わないことは、他人にしないようにすることだ。そんな表情は自分の安全のために隠しておくのだ。これも、将来おおいにそなたの……」
彼の声はしだいに小さく優しくなり、オーシィンはその何度となく聞いた賢者の言葉の最後の部分を突然の沈黙のなかで一人なぞっている自分に気がついた。
おそるおそる目を上げたが、賢者の目はまるでそんなことを言わなかったかのように笑っていた。エルミンスターは無言で、長く横たわる固い包みの一方を指さした。オーシィンはため息をついてそれを持ち上げた。布で巻いた下には、鞘に納めた剣のような物があった。今から運ぶのはどんな魔法の剣なのだろうとオーシィンはしばらく考え、知らない方がいいだろうと結論を出した。
老賢者はまるで彼の心を読んだかの様に微笑みかけた。オーシィンは再び目玉を回した。そしてエルミンスターが一緒に同じことをするのを見て笑い出さずにはいられなかった。

＊＊＊＊＊

ダルマイヤーは弱々しく微笑んで、赤く腫れた目をこすった。ついにたどりついた！

目の前には森が広がり、太陽が開けた緑の谷を照らしている。風雨にさらされた岩だらけの高台が左手にそびえている。間違いなく、話に聞いたオールド・スカルだ。そして道はアシャバ川にかかる橋に通じている。彼はシャドウデイルに着いたのだ。祭りの始まる前に！

彼は明るい朝の光の中で、辺りに微笑んだ。そして、宙に浮いてついてきたティーカップの行列が姿を消しているのに気がついてはっとした。残っているのは彼が左手に持っているひとつだけだ。彼は身震いし、弱々しく肩をすくめると歩き続けた。

前方の橋の上に、きらめくチェインメイルを身につけた衛兵達が立っていた。衛兵達が警告のためにスピアを下げると、銀と青の武器を型どったシャドウデイルの紋章が、上衣の胸で誇り高く光った。彼らの内の一人が鉄の杓を手に彼の方に進み出た。

「ダルマイヤー・ラリーホーン殿とおみうけしましたが」
彼女は静かに言って、おじぎをした。

「ようこそシャドウデイルへ。王がお待ちです」

「私を？」
ダルマイヤーは目をしばたいて、尋ねた。衛兵の指揮官は口もきけないでいるダルマイヤーに微笑みかけると、優しく言った。

「ご安心を。エルミンスター師があなたの来ることを教えたのです。師には依然として我々を驚かせるほどの力があります。そのおかげで我々はここにいられるのです」

ダルマイヤーは、彼女の後ろで一斉にスピアを戻した衛兵達がうなずき、同意の笑みを浮かべているのを見た。

「それは、どうも」
彼はどうにか言った。

「私は、まっすぐいけばいいのですか？」
彼は、川沿いの森の向こうに見えるオールド・スカルの前に立つ塔の方を指した。その近くには多くの民衆が集まっているように見えた。市場の日だろうか？

指揮官は微笑んだ。

「ええ、それが一番いいでしょう」
彼女は忍び笑いをして言った。

「好運を、ダルマイヤー殿。私はエラッサ。エラッサ・シィントレルです。楽しい訪問でありますよう」

ダルマイヤーはちょっと当惑してうなずき、塔への道を進もうとした。

その時彼は手にしていたティーカップのことを思い出した。ティーカップはよごれないように布で包んであった。

「ああ、私は道でこれを渡されたのです」
包みを解きながらエラッサの方を振り返って言った。

「若い女性から……、騎士団の最後にいた人です。まるで戦争に向かっているようでしたが」

エラッサは彼の持っている物を見おろし、微笑んだ。

「それは王にお会いになったときにお渡しください。それを取り戻せてお喜びになられるでしょう。あなたが出会ったミス・ドラナーの騎士達は、あなたの王に会うために西へ向かっていたのです」

「おお」
ダルマイヤーはそう答えるしかなかった。
彼は首を振って、塔の方に向かった。

塔の入り口まで来ると、二人の男が彼の行く手を阻んだ。一人は腰の曲がった特徴のない老人で、古びたつぎだらけの外套を着て、フードを目深かにおろしていた。もう一人は背が高く肩幅の広い男で、上等の鎧を着込んでいた。灰色の立派な口髭を逆立てて、冷酷で危険な表情を浮かべて立ち、陽光の中で、冷たく目を光らせてダルマイヤーを貫くように見つめていた。

フードの男が彼を指した。
「彼がそうだ」
ダルマイヤーがひと呼吸する間もなく、戦士の手はすばやく彼の腕もつかんだ。指は固く岩のように動かなかった。
「この男が信用できるとどうしてわかるんです？」
シャドウデイルの軍指令官であるサーバルは、疑いぶかげにダルマイヤーをちらりと見て、同時にフードの男をにらみつけた。しかし、司令官の権限は小さいようだった。

フードの男は肩をすくめて見せた。
「もちろん、私の魔法でだ。私が彼を……そう、不適任だと思っていたらここには来させなかっただろう」
サーバルはため息をついた。
「わかりました。なんだ、小僧？」
ダルマイヤーは音を立てて唾を飲み込むと、どうにかしゃべれるようになった。
「あなたが私を……ここに……ティーカップで？」
「そうだ」フードの男がうなずいた。
「どうやって……？」
「小僧、そんなことは聞くな」
サーバルは言いかけた。

老人が手を振って遮ると沈黙が訪れた。フードの影から顎髭の生えた口元がダルマイヤーに微笑みかけた。
「わしが見習いの時から使っている簡単な呪文じゃ。『エルミンスターの空飛ぶティーカップ』と呼ばれておるがな」

ダルマイヤーは目を丸くして見つめた。
「あなたが……エルミンスター師？」
そしてその問いに対する返事を待たずに、突然気を失った。彼が倒れると、ティーカップが騒がしく音を立てた。

サーバルは倒れている男を見おろし、再び老魔術師に目を戻した。
「本当にこいつが護衛兵にふさわしいと思っているんですか？」

「どこにいらっしゃったのです、王様？夜明けの角笛がなってからずっと皆のものが探していたのですよ！」
オーリンディアの声が甲高く響いた。
「兵士達はあなた様なしではパレードができないのですよ！　そしてパレードがすむまでは、弓矢の大会も、競技大会も槍の投てきも始められないのです。彼らは代わりに昼間からお酒を飲んで、そして私達は……」

「塔の主、オーリンディアよ」
モーングリムは懇願するように手を上げて言い始めた。しかし彼女は勢いを弱めずしゃべりつづけた。

「日が暮れてから大会を行うことになってしまうわ！　祝日は台無しになってしまうし、それというのも全て、皆が最も必要としていたときに、あなた様がどこかに行っておしまいになったからですわ！
代々の王にも私の知る限り、あなた様のように無責任な王は決していらっしゃいませんわ！ええ、絶対に。それに……」

「オーリンディア！」
モーングリムは声を大きくして言った。

「若い者を重役につけているのがいい例ですわ！　言わせていただくと！　谷の他の王が聞いたらどう思うでしょう？　いったい何と言うでしょう？　シャドウデイルの誇りが……」

「オーリンディア！」
モーングリムは厳しく言った。
「もういいだろう」
彼はなだめるように笑った。
「そなたの言うとおり、時間がない。皆が私を待っている。私にはしなくてはならんことがいくつもある。そなたには皆のものを広場に集めてもらいたいのだ。私は着替えてくるから、その後で……」

彼は階段の方に向かった。しかし彼が取りなした言葉の残りの部分はオーリンディアの猛烈な反撃にかき消されてしまった。ふたつに割れた顎を怒りに震わせて、言いつのった。
「神様は、誰かがあなた様にご忠告することをお望みだわ！　そしてそれは私のような立場の人間しかできないのです。あなた様は私が皆を集めないとはお思いにならないでしょう。そう願いたいものです！
それでは今日一日あなた様に向けられる陰口を、どのようにさばくおつもりです？」

「オーリンディア」
モーングリムは彼女との間にドアをしっかり閉めた後、ドアに向かって呟いた。
「お前には決してわかるまい」

しばらくして、彼女が彼に急ぐように叫びながらドアを叩いているとき、彼はアリスのわき腹から取り出した剣の破片をまだ持っていることに気がついた。一瞬考えたが、衝動に駆られて、それを閉じられたドアに向けて投げつけた。残念なことに、彼の掛けておいた掛け金のおかげで、オーリンディアがドアをあけて回りながら飛んでくる剣のつかと対面するといったことは起こらなかった。破片は重たげに、何事もなくドアの内側に止めてあった鎧の板に当たって跳ね返り、床に落ちた。

シャドウデイルの王は、ドアの向うのオーリンディアの激怒のあえぎ声を聞いて忍び笑いをした。彼の従者の老マーティンは注意深く無表情を保ったまま彼に新しいチュニックを差し出した。モーングリムは再びおかしそうに笑った。

＊＊＊＊＊

ダルマイヤーはどこか大きな部屋の中にいた。アーチ状の天井が頭上に高くそびえている。ワインの入ったカップが彼の手に渡された。ダルマイヤーはありがたくそれを受け取り、目をはっきりさせるためにまばたきした。

「騎士はいつ戻ってくると思いますか」
ダルマイヤーが渡された火のような赤ワインにむせている時に、サーバルがエルミンスターに尋ねた。サーバルはダルマイヤーの方を見もせずに彼の背中を叩いてやった。

フードの男は肩をすくめて答えた。
「彼らはもう戻ってくる途中じゃ。剣の時は過ぎ去り、事態はわしの注意を要する時の様じゃ」
その後は一言もなく、フードの男は一瞬にして消え失せた。

ダルマイヤーは再びむせかえった。サーバルはうんざりしたように彼を見おろした。
「魔術師が瞬間移動するのを、見たことがなかったのか？　肝っ玉というものがないのか、ええ？」

その大きな部屋は急にがらんとしたようだった。辺りにただようパイプの微かな匂いだけが、エルミンスターがそこにいたことを部屋のものに示していた。エルミンスター師、ドラゴンリーチで最も強力な魔術師がだ。
不思議そうに辺りを見回していると、サーバルが彼を引っ張り、あごをつかんで揺さぶった。ダルマイヤーの目の焦点が合うと、サーバルは彼にうなってみせた。

「気はすんだか。よし、来い。武器と鎧が用意してある。俺にはしなければならん仕事がある。部下達はすでに準備を整えている」
二人は急ぎ足で外に出た。
ダルマイヤーは途中でサーバルの腕をつかんだ。
「ちょっとすみません、指令官殿、しかし……」
サーバルは向き直った。
「もし長生きしたかったら、小僧、絶対に俺の利き腕をつかむな」
冷たい灰色の目が射抜くようにダルマイヤーを見つめた。
「それで、なんだ？」
「し、指令官殿」
ダルマイヤーは何とか威厳を保とうとしつつ言った。
「私はダルマイヤー・ラリーホーンです。私はコアミアから、エルミンスター師と……その……ある個人的なことについて相談するためにやってきました。私は貴族の出で、モーングリム陛下とお会いするつもりです。陛下は私をお待ちです」

ダルマイヤーは話やめた。サーバルはすでにうなずきながら先に進んでいる。
「ああ、それは知っている。エルミンスター師が言っていた。会えてうれしいよ、小僧。俺はラリーホーンの軍と一緒に戦ったことがあるからな。もしお前の用事がそんなに緊急のものなら、王に会う機会があるだろう。まあ今晩、この愚かな騒ぎが終わってからだろうが」
「しかし」
サーバルは肩ごしに鉄のような視線を送った。

「来い」
彼は言い、大股に歩きだした。
「老魔術師が会見は後回しにして、いつもと違うまっとうな仕事をするのがお前にとって良いことだと言ったのだ。貴族の出か。ふん！おまえ、便器の前後の区別がつくか？」
彼は歩き続けた。
「剣の上下はどうだ？」

✣✣✣✣✣

アリスは慎重にテントを見つめた。それは塔の灰色の壁の一番近くに立っていた。そして人の波と、あちこちに立つテントに囲まれて彼女が見たところ、緑の装飾をした白のテントはそれだけだった。それは小さかったが、外にはチェインメイルを着た若い男が輝く抜き身の大剣を前の芝生に突き刺してよりかかり、見張りをしていた。

少女はためらいがちに近づいた。見張りの目は警戒しながら少女を捉えた。剣を構え直すために彼の手は動き、アリスは彼が汗を流しているのを見た。

「なんだ？」見張りは尋ねた。
「何の用だ」
「私は……モーングリム王が私を遣わせたのです」
アリスは答えた。わき腹の痛みは鈍いものに落ち着いていたが絶えることがなく、彼女の足元はふらつき、群衆の笑い声や話声が、まるでムーンシーの岸に打ちつける波のようにうねっていた。アリスは、痛みで涙をうかべながら、見張りの男を見つめた。

見張りはぶっきらぼうにうなずいた。
「中に入れ。おまえのことは聞いている」

アリスはうなずいて男のそばをよろめきながら通り、ひだ飾りの下がった入り口まで進んだ。中には明かりがともり、ローブを着た三人の女性がいた。三人は彼女を見て、その内の一人が礼儀正しく手をさしのべた。
「さあ、どうぞ」
その女は低い、暖かい声で言った。だが、アリスはその手にたどりつくことができないようだった。

彼女は、突然渦巻きだした霧の中で必死に前に進むように手を伸ばした。耳元で何かがうなり、はじける音がする。手はまだ届かないほど遠くにあるように見えた……

✣✣✣✣✣

「間に合った！　ティモーラ神よ、感謝します」
ラサンは橋の上をギャロップで駆け抜けながら熱っぽく言った。衛兵達が道から飛び退きながら、同時に敬礼をしようとしていた。

「お前の速い馬にも感謝するんだな」
フローリンはあっさりと答えた。
「道をそれて平原に出た方がいいぞ、みんな。さもないとパレードの後ろに突撃することになるからな」

ミス・ドラナーの騎士達は、彼らの任務を終えた明け方からずっと駆けどおしだった。ゼンタリンの魔術師を打ち倒し、彼にとらわれていた人々、ダガーデイルのランダル・モーンの民をコアミアのアゾウン王と、ティルバーズ・ギャップの深紅のドラゴン警備隊のもとへ無事に連れていくのが任務であった。彼らは呪文の庇護を受けていたが、それはエルミンスターによるものではなかった。老魔術師は、モーングリム王のそばにいて、祭りに集う民衆から王を守っているはずだった。

フローリンは、彼の愛馬のファイアフォウムを操って、テントの迷路の中を塔の裏にある騎士達の厩に向かった。途中、彼は、シャールのテントが近くに立てられているのに気がついて驚いた。彼はそれを指さし、背後で騎士達がうなずいた。

彼らの内の一人、ジェサイルは鞍の上で体をこわばらせた。

「魔法です！　あのテントの中！」

彼らが厩舎に入るときに、ひづめの音と飛び散る泥の中でささやいた。

「シャールのか？」

フローリンは尋ね、鞍からはね降りた。ファイアフォウムは優雅に足踏みしながら、ジェサイルの馬が後からがさつに滑り込んでくるのを避けた。

女魔術師はうなずいた。

「見に行った方がいいでしょう」

「おい！　俺はまだジョッキ一杯さえ見つけてないんだぞ！」

ラサンが抗議した。ずんぐりしたクレリックは鞍から転がりおりて足から着地し泥をさんざんにはね散らかした。　近くにいた騎士のトーンはすでにこのことを予想してラサンから十分遠くに離れていた。彼は目をぐるりと回して言った。

「そうなると思ってたよ」

ラサンはよく言われる「荒っぽい目付き」でトーンを見、そして言った。

「そうだ、まだ見つけとらん。それに、長い旅だったからな」

「それなら急ごう」

フローリンは肩ごしに元気よく答えて、白と緑のテントに向かって歩きだした。

チェインメイルを着た若い男がテントの前に立っており、彼らが近づくと抜き身の剣を用心深くさしあげた。彼は制服を着ておらず、谷の全ての衛兵の顔と馬を知っているフローリンですら、その男を見たことがなかった。

騎士隊長は歩みを止めず、剣をぬきはなった。

「どうしたんだ。これは何だ。お前は何者だ。そして、中にいるのは誰だ」

すばやく剣が上がり、構えられた。

「ここは通れない。誰だろうとだ」

「誰の命令だ？」

フローリンは冷静に尋ね、手首をひとひねりして相手の手から剣をはじき飛ばした。男は必死に短剣に手を伸ばした。が、トーンがすでにテント目指して彼を通り過ぎていた。彼は衛兵の短剣に伸ばした手をつかみ、たたき落とした。

男はなすすべもなく倒れ込んだ。ラサンの足が短剣を踏みつけ、一瞬後におそるべき重さを持った彼の尻が衛兵の腰あたりを押さえつけた。

「さあ、話してもらおう」
僧侶は始めた。
「私の仲間の騎士達がレディ・シャールのテントに入って行って何が起こっているのか見つけている間にな。しっかり答えろよ。お前の運命はお前の舌にかかっているんだぞ」
衛兵はくぐもった声で答えたが、身を屈め武器を持ってつり飾りの中をすばやく進む他の騎士達には聞こえなかった。テントの中にはびっくりした様子でローブを着た女性が二人と、衣装ダンスと棚の前には、シャールの上等のガウンを半分着かかった若い女性がぎょっとしたように立っている。顔は真っ青だったが、手には彼女には重すぎる剣を持ち、その切っ先を騎士達の方に脅すように揺らしていた。

「下がれ、ゼントどもめ！」
かすかにふるえる声で言った。彼女の目は侵入者の間を行きつ戻りつし、それにつれて手に持つモーングリムの、飾りの多い典礼用の剣が重さで揺れ動いた。
「下がれと言ったのよ！　さもないとミス・ドラナーの騎士達を呼ぶわよ！」

フローリンはしばらく彼女を見つめていたが、やがて微笑んだ。ゆっくりと剣を鞘に戻すと、両手を広げてみせた。
「よろしい、お嬢さん」
彼は言い、おじぎをした。

「私達がミス・ドラナーの騎士です。何かお役に立てますか？」

アシャバの塔の祝宴の広間では、三番目の料理が運び込まれ、依然として話し声に満ちていた。召使い達がワインの瓶を運び出し、ビールの小樽を普通の椅子に座っている者達の方に転がしていく。興奮した雰囲気と、戦争の武勇伝を誇らしげに語る声が、煙の充満する広間を満たしていた。しかし人々の目は何度となく、気高いシャドウデイルの王のとなりの席に座る若い娘に集まった。娘はレディ・シャールの古い、小さなガウンを着ており、疲れた様子で顔色が悪く、少々びくついているようだった。話しかけられるのを避けるように、膝に視線を落として座り、少ししか食べていなかった。

祝宴のその席は慣習では、王のお后が座る席であった。シャールがおらず、谷の貴族の未亡人がいないときには、その席は塔の女主人に与えられるべきなのである。しかしアシールは侍女と一緒に出かけてしまい、その栄誉は谷の民達に人気のない塔の主人代理に与えられるはずであった。
しかし、儀式に使う抜き身の剣が、派手な服を着て、トーチを持ったミス・ドラナーの騎士達によって高々と広間に運び込まれると、この見知らぬ娘は彼らの先頭に立ち、またたきはじめたばかりの一本のろうそくを持って歩きだした。彼女は誰だ？
モーングリム王は彼女を后にするつもりなのか？　これはどういう意味なのだろう？

オーリンディアは低いテーブルの方から、紅潮した顔に笑みを浮かべ、鋭い目付きでこの飛び入りをにらみつけていた。その少女を知っていると言う者もいた。彼女は放浪の季節労働者の娘で、春になるとやってきて水車の近くで暮らしていると言う。アリスという名前だった。

ある者は、彼女はモーングリムの娘で、今まで隠していたのだが、シャールのいない時に公けにして、彼女とその娘を困らせようとしているのだと言った。またあるものは、娘のシャールがコアミアのある貴族との間につくった私生児で、これまでずっと隠しておいたどこかの森の王国から、ここによこしたのだとささやいた。娘はおそらく十歳くらいで、その割に真剣で無口だが……実際のところ、何者なのだろう？

競技大会は滞りなく終わり、様々な技に女達は畏怖の念を起こし、年老いた男達は感嘆して首を振った（彼らの頃ほどではないが、これも相当な見物だったし、ここ30年ばかりの内では最高の大会であった）。モーングリム王は6人の戦士達をいろいろな階級の仕官に任命し、また大会で争った40人以上の若い男女を新しい衛兵に就けていた。今の彼はゼンティラーの攻撃から守られているシャドウデイルの恵みを分かち合っていた。豊富な品物、ローストされた肉と貯蔵食料、大量のビール、そして北から手にいれた多くのすばらしいワイン。その日はまさに最良の日であった。

広間の喧噪はすさまじかった。5、6人の二流の吟遊詩人達が、広間の端に座っている、皮鎧と新しいブーツを光らせた吟遊詩人ストーム・シルバーハンドの気を引こうと必死になっていた。テーブルの上と、頭上のろうそくが無数の杯とガラス瓶に当たって光り、磨かれた喉当てやむね当て、腕輪の上できらめいた。高価な宝石や毛皮、ゆらめく絹が人目を引いた。谷の民と、時間をつくって夜の内にシャドウデイルに留まることができた者達は、それぞれ最高の、派手な服を着てやってきていた。もうすぐ、ダンスが始まる頃であった。

フローリンの鍛えられた目は、心配そうな様子の女性がオーリンディアにお辞儀をし熱心に語りかけ、ときどきテーブルの上座を見ているのに気が着いた。彼はテーブルのアリスの方をちらりと見た。娘は痛みに顔をしかめていた。

騎士達がくる前に、彼女は治癒の呪文をかけられていたが、まだ完全に治ってはいなかった。フローリンの目は辺りを見回し、テントを守るように命令されていた若い衛兵、ダルマイヤーをとらえた。

若者の目は少女しか見ておらず、初恋の虜になって焦がれるような優しい眼差しを送っていた。

フローリンは微かに首を振って、アリスに目を戻した。そう、かなり具合いが悪そうだ。彼の目はテーブルの反対側にいるサーバルの目をとらえ、目配せをした。軍指令官もまた異常な様子に気がついた。フローリンは咳払いをして、立ち上がるためにブーツを履いた足を動かした。

するとと少女は白い炎のように揺らめきながら木の椅子から突然立ち上がり、モーングリムの方にさっと膝を曲げてみせると、広間の端のドアから出て行ってしまった。フローリンはすぐに後を追うために立ち上がった。

椅子を回して席を立とうとすると、背後から手がのびてフローリンの肘をつかんだ。フローリンはオーリンディアが一緒に話していた女性と共に足早に広間を出て行くのを見ながら、後ろを振り返った。そこにはモーングリムが立っていた。

「ありがとう、フローリンよ」
シャドウデイルの王は静かに言った。
「しかしこれはどうも私が行かなければならないようだ。ひとりで行かせてくれ。代わりに乾杯の音頭をとってくれないか」

フローリンはうなずいてモーングリムの背を叩いて、短く言った。
「もちろんです。さあ、お行きください」
彼は王の席に座り、サーバルに黙って首を振り席に戻らせた。シャドウデイルの王は祝宴の間を後にして、ろうそくの灯る静かな塔の廊下に出て行った。

✢✢✢✢✢

「どうして自分の母親に言わずにこんなことができるのかしら。自分がどれほど母親を悲しませてるかわからないの。自分が不愉快で、着飾った、わがままな小娘だと思わないの」
オーリンディアはわずかの間息をついだ。
「それに、いったいどこでレディ・シャールのガウンを手にいれたの？　その汚い手で！」
「お願いです、私……」
「お前に答えるように言ってないよ、小娘。しゃべっていいと言うまでは、だまっていなさい。さあ、今すぐそのガウンを脱ぎなさい。着物に傷をつけないようにね！」

オーリンディアは怒りに大きく鼻を鳴らした。その後ろでは、抑えたすすり泣きの声と、走り去る音がした。振り返ると、アリスの母親が泣きながらドアの外に出て向き直り、腰に手を当てて小さな成り上がりに再び向かい合った。アリスはその怒り狂った目を見つめ、頬を止めどなく流れる涙を見た。

「自分が母親にした仕打ちを見たでしょう。ああ、彼女が再び谷に現れるのは何年も先だろう。彼女は仕事がなくなり、食べ物を買う金もなくどこかで餓死するかも知れない。それも全てお前のせいだ。小汚い泥棒め。谷の王をその笑いであやつり、自分の思いどうりにしようとしている。ええ、お前が何を求めているか知ってますよ、そのために何をするつもりかもね。実際、おまえは……」

「やめろ！」
ドアのそばにモーングリム王その人が、手には剣を、目には炎を宿して立っていた。
「その人から離れろ、塔の主人の代理人オーリンディアよ。さもないと今すぐお前を谷から追放し、永遠に戻れないようにしてやる！」

オーリンディアは顔を真っ青にして振り返った。目は激怒にぎらぎらしている。
「王様。もしお后様が知ったら……」

「誰かが私の名をかたってその娘を傷つけ、それを私が癒させたことをか？悪意ある舌を持つ女にその娘を任せて、その娘が自殺しかねない様にしなかったことをか？
もうたくさんだ、オーリンディア。『はい、王様』という言葉以外は聞きたくない。もしこの言葉を聞けないようなら、力づくで役職をはぎとって、お前を黙らせてやる」
すごい力で剣を鞘に納めながらモーングリムはオーリンディアをにらめつけた。
「どっちを選ぶ？」

オーリンディアの顔にゆっくりと赤味がさしてきた。そして彼女の目の怒りはぐらついて、視線が床に落ち、一瞬の後ひざまずいた。
「申し訳ありません、王様」
彼女はつぶやいた。
「私は……私はやりすぎました」

「そうだ」
モーングリムはそっけなくいった。
「私を見ろ、オーリンディア」
しばらくの間沈黙がただよった。モーングリムはオーリンディアの胸の内に浮かんだことを推測した。その時彼女のまつげが震え、彼を見上げた。目には涙が浮かんでいたがこぼれず、頭を傲然とかかげて彼の直視に耐えた。

「このことで話すことはもうない、オーリンディア。しかし忘れるな」
モーングリムは静かに言った。
「私やアリス、アリスの母親に手をだすな。さあ、アリスに謝って私を気分よくさせてくれ」

オーリンディアは鼻をすすっている少女をちらりと見ると、激しく泣き出した。アリスはバラを半分、オーリンディアに分け与え、そして自分も泣き出した。

モーングリムは部屋の真ん中に立って天井を見つめていた。神は応えてくれた、と彼は考えた。しかしなぜこんなに騒々しくなければならないのか？そこでため息をついて、大昔エルミンスターがやっていたのを思い出しながら、二人の女性の方に近づくと、肩に手を触れ、しっかりと抱き合わせた。泣きながら二人は抑えられない様子で抱擁した。

彼は空いているドアに向かい、外をのぞいた。ダルマイヤーは剣を半分抜き、おぼつかなげに廊下に立っていた。彼の驚いた目がモーングリムを見返した。
モーングリムはしばらく疑い深く彼を見ていたが、突然にっこりした。
「神は応えてくれたよ」
彼は言った。
「君、アリスの母親を知ってるか？　ついさっき泣きながらこのドアを出て行った人だ。行って彼女をここに連れてきてくれ。できるだけ丁重にな。さあ、いけ！」

＊＊＊＊＊

ダルマイヤーは片手に、パチパチと音を立てるたいまつを持ち、もう一方の手にまだ泥汚れのついた、アリスの服の包みをしっかりと持って、森のなかをよろめきながら進んだ。夜の闇のなか、小さな白いガウンをまとったアリスと、モーングリム王の腕につかまったアリスの母親が、風車小屋につづく道を歩いている。

「すまない」
モーングリムは優しく言った。
「私はあの部屋の騒音と、人々の詮索好きな目と、煙がきらいなのだ。ここは涼しくて静かでね」

「ええ、王様」
アリスと母親が一緒に答えた。モーングリムはため息をついて、泥だらけの曲がり角を進んだ。そして驚いて立ち止まった。
「なんだ、あれは？」
彼は息をすいこみ、警戒して剣に手をやった。

かすかな琥珀色の光が、道の脇の平らな岩から射しており、彼の目はそれに釘づけになった。光はどんどん明るくなっていった。彼らは用心深く闇の中に立ち止まり、それを見つづけた。

突然、ワインの瓶が岩の上の中空に現れ、ゆっくりと地上に降りた。一瞬の後に別の瓶も、つづいてフューフランダーのあぶり肉がのった大皿と、ナイフとフォークが何本か現れた。そして、顎髭をはやした、簡素なローブのエルミンスター師が、手にパイプを持って現れた。

「さあどうぞ」
エルミンスターは一行を引き寄せるように静かに言った。
「祭りの喧噪と、やかましい噂話しにうんざりされたと仰せのようじゃが、おいしい食事にまで愛想をつかされたわけではありますまい、と思うのじゃが」

「そのとおりだ」
モーングリムは突然うれしそうに笑いだしながら同意した。
老魔術師はワインの瓶の方に向かった。
「もちろん」
シャドウデイルの王はどうしようもなく笑いだし、瓶を割ると、次から次へとワイングラスが現れ、彼の手にしつこくまとわりついた。

「ようこそ、ジャリーラ」
エルミンスターは重々しくうなずいた。
「久しぶりじゃな、そうじゃろ？」

「ええ、そうですね。老賢者どの」
アリスの母親は静かに答えた。アリスは母親の顔を振り返った。ジャリーラはウインクを返した。

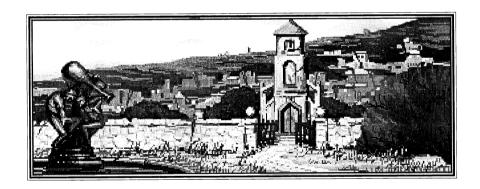
アリスはエルミンスターを見た。彼は微笑み、同じくウインクを返した。
「アウムリー王の失われた剣の一部を見つけてくれて感謝する」
彼のローブの下から古い剣のつかを取り出しながら彼女に言った。
「わしはこれをずっと探していたのじゃ」

彼はしばらくパイプをふかし、続けて言った。
「お食べなさい、お嬢さんや。食べ終わったら、わしがゼントを打ち倒すための武器となる呪文をいくつか唱えてあげよう。もしあんたが騎士の役をやりたいと思ってるのならな」

アリスは急に真っ赤になって彼の方を見た。
「でも、私にはできませんわ………」
「どうしてだね」
エルミンスターは眉を上げて尋ねた。

「これは簡単なことじゃよ。そこにおられる王様か、騎士に聞いてみるがよい。毎日騎士の役をやっておるわ」

「あなたは、ああやってあれをしたのですね」
ティーカップのことを思い出しながらダルマイヤーは言った。

「そうじゃよ」
老魔術師は無邪気に言った。
「今気づいたのかね」

II.丘のふもとの寒い夜

部屋は静かで薄暗く、天井は頭上高く中央は旗で隠れていた。演壇の背の高い椅子の背後に衛兵が無表情に立ち、それに向かい合って長椅子の列が並ぶ。衛兵の一人が敬礼のために進み出た。優雅な物腰の、口髭をはやした黒髪の男だった。彼は厳しい顔をしており、水車小屋のそばでカップを空中に浮かばせる手品をしている時とは別人のようだった。

「モーングリム陛下」
ダルマイヤーは、彼の前に注意深くティーカップを差し出しながら尋ねた。シャドウデイルの王はうなずいた。

「もっと早くお話しするつもりでした。私はコアミアのダルマイヤー・ラリーホーンです。私は……私が来るのは予期されていたということですが」

モーングリム王は微笑んだ。
「ああ、しかし白状すると君の来訪の目的までは知らんのだ。座って、なぜ君がここに来たのか、そしてどこでその陶器を手にいれたのか話してくれ」

ダルマイヤーは座った。
「私はミス・ドラナーの騎士達に路上で出会ったのです。その中の一人がこれを渡していったのです。エラッサが、あの橋にいたあなたの衛兵隊長ですが、それを陛下にお渡しするように言ったのです」

「なるほど、感謝する」
モーングリムは答え、合図に手を振った。召使いがチーズとパン、冷えたワインののった盆を持って入ってくると同時に、衛兵達は静かに部屋から出て行った。しばらくすると、彼らは二人きりになった。
「食べるがよい」
モーングリムは言って、自分でも一切れチーズを取った。
「それでは君の目的を話してくれ。そんなに固くならずともよいから、さあ」

ダルマイヤーはティーカップと受け皿を注意深く近くの椅子の上におくと、話し始めた。
「私はラリーホーン家を継ぐ者です。アゾウン王から私の領土を治めるように任命された摂政達は、私が父の仇を打ちに行くことを最近になって許してくれました」
彼は神経質そうに咳払いすると、モーングリムは眉をひそめていた。

「摂政達だと？」
王は尋ねた。
「君の母親はどうしたのだ？」

「私は……私は母を知らないんです。母は、レディ・シャーリンは、父が亡くなるだいぶ前に病気で他界しました。私の家では母のことはあまり口に出されないのです。どうしてかは知りませんが」

「それでは君は成年に達したのだな？」モーングリムは尋ねた。ダルマイヤーはうなずいた。

「はい、陛下」
彼はしかめつらで言った。
「以前はこの旅は許してもらえなかったのですが、ハントシルバー卿が、彼は摂政達のまとめ役ですが、どうもこのような旅は私にとって良いことだという考えを持ったらしいのです。彼が言うには、これは私が言葉や書物では覚えられない、様々な事柄を学ぶ絶好の機会だというのです」

モーングリムは笑った。
「その言葉はみんな聞き覚えがあるぞ。私も２、３年前には君と同じ立場にいたからな」
彼はダルマイヤーにグラスを手渡した。
「しかし君は、父親の復讐の話をしていたのだろう。私の知る限り、この近くで死にみまわれたコアミアの貴族などいなかったと思うが」

ダルマイヤーは手を広げた。
「私の父は、はっきりとは知りませんがどこかここの近くで死んだのです。わたしが知っているのは、父の指輪を身につけた者は誰であろうと信用できるということだけです。摂政の諸候が私に言うには、父はそれを死ぬ前に、自分が最も愛し、信頼していた者に与えたということです。シャドウデイルのエルミンスター師は、レルムで最も偉大な賢者だという評判です。私は師が、私の父の死のことを、そしてその指輪をつける者のことを知っているのではないかと期待してやって来たのです」

「シャドウデイルに来る者はみな、わしが何か知っているのを期待してやってくるようじゃな」
聞き覚えのある声が冷淡に言った。
「もしわしが、聞く者が聞きたがるような答を作り上げて答えたら、その者達は同じように喜ぶじゃろうか、とよく考えるものじゃが」

ダルマイヤーは振り返った。フードを取っているせいと、明かりが十分にあるおかげで、彼は初めてシャドウデイルの賢者の姿をはっきり見ることができた。

雪のように白い髭を生やし、簡素なローブを来た細身の老人は、威厳に満ちた様子で演壇の後ろの綴れ織りの中から、影の様に立っていた。鷲の様に鋭い目はいやおうなくダルマイヤーの目を吸いよせ、まるで彼の心を見通すようであった。

ダルマイヤーは身震いすると、反射的に剣のつかに手を伸ばしたが、老人のひとにらみでその手は凍りついた。老人はダルマイヤーの目をとらえたまま、挑戦的にうなずいてみせた。

「よく来た、ダルマイヤー・ラリーホーンよ」
シャドウデイルのエルミンスターはしかめつらで言った。
「コアミアのラリーホーン家の主。ローリル・ラリーホーンの息子にしてその後継者。自らの証しを立てるためにやってきた。我々はそなたの来ることを予見しておった。

見よ、そなたの父の剣だ。そなたの来るまで長い間保管しておったのだ。光の剣、ドゥージマーじゃ」

老魔術師は近くの椅子の上にある、細長い布の包みを指し示した。ダルマイヤーはしぶしぶと視線を落としてそれを見た、しかしいったんその大きな灰色の包みを目にすると、彼は目を離すことができなくなってしまった。父の魔法の剣は、ほんの一太刀でアンデッドすらもを破壊することができるという。諸侯達はその剣は永遠に失われたと考えていた。それは本物だった。そして、話は全て真実だったのだ。

「それがそうだ」
エルミンスターは短く言った。
「剣を取れ」

ダルマイヤーは動かなかった。しばらくの間、その布に包まれた剣を見つめ続け、やがて唾を飲み込むと、目を上げてまっすぐに彼を見つめるエルミンスターの視線を受けた。
「彼らは私の父が、死霊マリスラ・アンドラを倒しに行ったとき、戦いの最中に死んだと言いました」
彼は静かに、しかし堅苦しくいった。
「私は父の仇を討つことを誓っています。偉大な賢者よ、どうかその死霊がどこで見つかるか私に教えてください」

エルミンスターはうなずいた。
「わしは今夜にでもその死霊の住処にそなたをつれていくことができる」

「今夜？」
青年は青ざめた。
「そうじゃ。そんなことに時間を浪費する必要はない。その剣の一太刀はアンデッドをも破壊するじゃろう。その力は話のとおりすさまじいものだ。そのことはすぐ明らかになるはずじゃ」
ダルマイヤーはたじろいだ。
「すぐ？」
彼は老魔術師がその言葉を強調したのを聞き取って、繰り返した。
エルミンスターは肩をすくめた。
「まあ、見てみよう」彼が言ったのはそれだけだった。

老魔術師はよろよろとテーブルの上によじ登ったが、祝宴の広間の騒ぎにまぎれて誰もそれに気がつかなかった。部屋中をくるくると踊っている者達やおしゃべりと酔っぱらった笑い声にかき消されてほとんど聞こえていない音楽で、広間は大変な騒ぎだった。彼はその光景をぐるりと眺め、一度か二度微笑んで、それから片手をさしあげた。

「静かに！」
彼は優しく、静かな声で言った。魔法の力がその静かな言葉を部屋の隅々にまで運び、一瞬のうちに広間には静寂が訪れた。誰かが一回咳払いをし、再び沈黙した。
「ようこそ、諸君」
エルミンスターは言った。
「皆私のことは知っていると思う」
彼の揺るぎない視線は、誰の返事も意見も許さず、彼は続けた。

「しかしここに、おそらく諸君にはなじみのない男を一人連れて来ておる」

彼は振り返ってダルマイヤーを差し招いた。彼は紅潮して立ち、手には彼の父の剣(今やそれは彼の剣だが)を抜きはなったまま光らせていた。サーバルがそうするように言ったのだ。モーングリムが指示したようにゆっくりと、ダルマイヤーはエルミンスターがいるところに向かって歩いた。それは非常に長く感じられ、彼に注がれる視線は、コアミアの宮廷のそれよりも重く感じられた。

「この男はコアミアのダルマイヤー・ラリーホーン。彼が手にしているのが今夜私達を守る『抜き身の剣』なのだ」

エルミンスターは横柄な身ぶりをし、ダルマイヤーはおとなしく椅子に上がり、老魔術師の横に立つためにテーブルによじ登った。テーブルは一度きしんだが、彼はエルミンスターの示すようにその見晴らしのきく場所から広間を見渡した。

全ての住人がそこにいた。塔の衛兵や吟遊詩人さえも、指揮官のストーム・シルバーハンドと共に来ていた。彼らは静かに手を上げて戦士の敬礼を送ってきた。ダルマイヤーは彼らを見つめ、急にこみ上げるものを感じた。

彼は幾人かの老人の目に、涙が浮かんでいるのを見、敬意を持ってうなずいたり、口の中で静かな祈りを唱えているのを見た。何が起こっているんだ？どうしてこのことがこの人達にそんなに重要なのだ？

彼は目に疑問の色を浮かべてエルミンスターを見、問いかけようと口を開いた。老魔術師は彼の目をとらえて、固く言った。

「後じゃ。さあ、わしの手を取れ」

ダルマイヤーは命令されたとおりにした。すると周りがぐるぐる回転し始めた。突然ひらめいた青い光の中で、ダルマイヤーはアリスが、彼女の母親を連れて広間に入ってくるのを見た。彼女の目は狂気じみていた。光が渦巻き、彼女の顔をおおったとき、彼はその顔に恐怖の閃光が走るのを見た。

「だめーっ！」

果てしない青い霧の中を落下しながら、ダルマイヤーの頭の中には、彼女の絶望の叫びがこだましていた。

青い霧が渦巻き、やがて消えた。彼のブーツの下には固い岩があった。ダルマイヤーは瞬きした。

淡い月の光が辺りの木々を照らした。そこは少し前まで、塔の中のたいまつに照らされた壁の窓から見えていた森であった。ダルマイヤーは再び瞬きし、今では彼の物となった立派な剣を持ち上げ、闇に包まれた森を見渡そうと、深い薄明かりの中に目を凝らした。

彼は老魔術師と、どこか未開の土地の、道や明かりから遠く離れた岩だらけの丘の上に立っていた。暗い森が彼らを取り囲んでいた。東の方は、木がまばらになっているようで、崩れた石の山があった。遺跡だろうか？　彼は目を凝らし、尖塔や小塔、壊れた防壁などを見た。いったいここはどこだろう？

エルミンスターは青年の手を離した。

「昔は、ミス・ドラナーのこの辺りはムーンダウン・ヒルとして知られておった」と彼は静かに言った。

「そなたが探している者はここにいるのじゃ」

ダルマイヤーは唾を飲み込んだ。

「ミ、ミス・ドラナーに？」

彼は剣をつかみ、身震いして辺りをぐるっと見回した。

闇の中で、何かが動いた。何か黒い物が森の闇の中から脅かすように飛び出し、彼らの方に激しく羽ばたいてくる。若い戦士は息を飲み、突然自分の口の中がからからに乾いているのに気がついた。彼は震える手でそれを指さしたが、エルミンスターは動かなかった。

ダルマイヤーは冷たい恐怖を感じ、取り乱して後ろを向いた。老魔術師はその大きな漆黒の物が、皮の翼を広げて彼らの方に近づくのを眺めていた。彼の顔は平静で、退屈さえしているようだった。ダルマイヤーは話しかけようとしたが、どうにか意味のないしゃがれ声をしぼりだしただけだった。その生き物は彼らの頭上にさしかかり、近づくとそのまま急降下した。

ダルマイヤーはその赤く飢えた目と、むき出しになった牙が光るのを見た。長い、先の分かれたしっぽが、その後ろにぶら下がり、激しく揺れ動いて空を切っている。それは太く、力強く、まるで蛇が泳いでいるようで、そして……彼らは殺されようとしている！

エルミンスターは片方の眉を上げた。

閃光が黒い翼の前を走り、そして突然それは消えてしまった。夜空は急に空っぽになってしまったのだ。

東の方から甲高い叫び声が聞こえた。ダルマイヤーは震えながらそちらを眺め、そして何か黒い物がそびえ立つ石の尖塔にぶつかって羽ばたくのが見えた。彼らを襲おうとした怪物が、避けるすべもなく、自分自身を石に串刺しにする、湿った激しい音がひびいた。そして、静かになった。

黒い翼が弱々しく垂れ下がっている。しばらくすると、何か他の黒い物が尖塔の後ろから舞い上がり、黒い屍体の上を滑空し、爪で引き裂いた。ダルマイヤーはそれが屍体を食べ始めるのを見た。

夜風が彼らの周りを吹き抜け、背筋を冷たくなぞっていき、北の方に向かって、木々を揺らして行った。ダルマイヤーは身震いして、エルミンスターを一瞥した。老魔術師は東の方を見ながら、退屈した様子を装って鼻の頭を引っかいていた。

彼は鼻から手を下ろすと、突然銀色の光が走り、二人の下の岩にほとばしった。ダルマイヤーが見たこともない何か大きな黒い縄のような物がいくつか、光の中で蛇のようにのたくって身をよじった。光が薄くなり、消えるにしたがって、それらはぐったりとたるみ、岩の間を滑り落ちて行った。

エルミンスターはため息をついた。
「やはり、牙の森じゃな」
彼は何か呟きながら、両手を大きく広げ、その後片手を頭上高く上げた。空気が揺らめき、夜がゆっくりと戻っていった。

エルミンスターは自分のつくった魔法の障壁が見えなくなるのを見守り、満足してうなずいた。そして元気よく声を上げた。
「おお、月が出たぞ、若いの！」

彼らはじっと立って、月が蜘蛛の巣のような雲から出てきて、岩だらけの丘の上を照らすのを眺めた。ドゥージマーはダルマイヤーの手の中で、冷たく、固く、とても重く感じられた。銀色の月の光がきらめき、彼の手が震える度に、その抜き身の刀身に反射した。

老魔術師は彼の方を振り返った。
「剣を手にしておるのか？　よろしい、それでは大胆な戦士が酒場や宿屋でやるように、それによりかかって立つのだ。そして彼女の名を呼ぶがよい。心配せずとも彼女は来る。きっとやって来る」

ダルマイヤーは月明かりの中で顔を青くして彼を見た。
「彼女って？」
エルミンスターは眉を上げてダルマイヤーの問いかけに答えた。
「そなたは知らなんだのか？　マリスラ・アンドラは、生きていたときは身分の高い貴婦人であったのだ」
彼は息をついた。
「それ相応に振る舞うのじゃぞ」
彼が話す間に、雲が再び月をおおい隠し、夜の暗闇が突然戻ってきた。

ダルマイヤーは恐ろしさに黙って立ちすくみ、暗闇を見つめた。
「か、彼女の墓はどこにあるのです？」

エルミンスターはため息をついて言った。
「彼女の名を呼ぶだけでよいのじゃ、恐ろしいのはそれをすることではなく、待つことじゃ」
月の光が再びうっすらと差してきていた。

ダルマイヤーは彼を見て咳払いをひとつすると、剣を掲げ、呼んだ。
「マリスラ・アンドラ。マリスラ・アンドラ。出てこい。我が父の名において、ローリル・ラリーホーンの名によりお前を呼び出す！　マリスラ！出てこい！」

沈黙が彼に答えた。風がやみ、夜はますます暗く静かになっていった。

若い戦士はエルミンスターの方を見た。彼はゆっくりと静かにうなずいて、ダルマイヤーの前の暗闇の一点を指さした。

月に照らされた岩の間で何かが動いた。背の高く細い物が見えかくれしながら暗闇の中を近づいてくる。それは灰色のスカートをはき、骸骨のような顔をして、冷たい、ぎらぎらする光を目に宿していた。

ダルマイヤーは剣をしっかりと振り上げたが、ぎらぎらする一対の目に合うと、突然冷たい恐怖に襲われて震えだした。彼は叫び声を上げようと口をあけたが、声が出なかった。
ダルマイヤーは心の中ですすり泣きながら、その年を経た狡猾そうな目から逃げ出そうとした。しかし彼の足は石になったように動かすことができず、ただ震えるばかりだった。

彼はなんとか視線をそらし、助けを求めてエルミンスターの方を見ようとした。しかし彼の恐怖は絶望にまで高まった。低く穏やかで、長い間使っていなかったため耳障りな声が目の前の人影のいる暗闇の中から聞こえてきたのだ。そして彼は、それが話す言葉を聞いた。

「よく来てくれました。最後に会ってからずいぶんたちますね。会えてうれしく思います。ところで貴方が連れてきた方はどなた？　ローリルの名のもとに私を呼ぶのは誰かしら？　紹介して下さらない？」

ダルマイヤーはただすすり泣くだけしかできなかった。もしエルミンスターの手が肩におかれ、彼の利き手をしっかりと抑えていなければ、彼は不死の女性が三歩と離れていない岩の上に優雅に座って微笑んでいる前で、倒れ込んでしまっていただろう。彼女の顔はほとんど骨だったが、長い、波うった灰白色の髪が肩の周りにただよい、その細い腰を包む長いガウンは灰色に色あせてはいたが、かつては相当上等の物だったようだった。彼女は輝いてはいるが擦り切れた銀の額冠をつけ、なぜか見覚えのある指輪を指にはめていた。

「ダルマイヤーよ」
エルミンスターは形式ばっていった。
「汝の剣を上げてコアミアの伯爵婦人、マリッサ・アンドラに敬礼するがよい」

骸骨めいた顔はなぜか悲しそうな顔になったようだった。
「いいえ。私は死ぬ前に自分がどのように思われていたか、それにどのように言われていたか知っています。彼らは、たとえ私が生きていたとしても、喜んで迎えるとは思っていません」

彼女はしゃべりながら肉の全くついていないその手を上げて、乱れたひと房の髪の毛をくしけずった。そのほとんどは彼女が触ると抜け落ちてしまった。

ダルマイヤーは何も言わずに息をのんでいたが、なぜか自分がひざまづいていることに気がついた。エルミンスターが強い力で肩を押さえつけていたからである。彼は剣のつかを固く握り続けた。たとえ魔術師が彼を裏切ったとしても、ダルマイヤー・ラリーホーンは戦わずに死ぬようなことは決してしない！

「そうではないんじゃ」
エルミンスターは優しく言った。
「わしは今月アゾウン王と話したのじゃ。王は、そなたが宮廷にやってきて、強情で武装した若い貴族や、戦闘魔術師や、辺りをうろついている深紅のドラゴンとして知られている、迷信深い親衛隊などと出会ったとしたら、確かに安全を保証しかねる。だが王自身は、その父と宮廷魔術師のバンガーダーストから知らされている。そなたの家柄と身分、そなたの性格と王家への忠誠心にふさわしい歓迎をすると言っておった。王はわしに、そなたの跡継ぎを連れて来いとさえ言った。そなたは誰が家を継ぐか知っているじゃろうが」

しばらく沈黙が続き、そしてアンデッドはしゃがれ声で答えた。
「神の御加護がありますように、エルミンスター・トゥルーハートよ。感謝します」

その声から、ダルマイヤーは彼女が泣いているのがわかった。エルミンスターの手は依然として彼の肩に置かれていたが、彼を大きく冷たい岩の上に座らせた。ダルマイヤーはドゥージマーを固く握りしめ、このアンデッドはいったいどの神の名において言ったのだろうと不思議に思った。

「ダルマイヤー」
エルミンスターは優しく尋ねた。
「この死霊を打ち倒すことは、そなたがラリーホーンの家で考えていたような単純なことかね？」

ダルマイヤーは、自分達をながめている灰色の死霊を見つめ唇をなめた。
「彼女は誰……何なのですか？　どうしてあなたのことを知っているのです？」

「我々は古い友人なのだ」
エルミンスターは答えた。
「そしてレディ・マリスラは、死霊じゃ。もっといえば、よい死霊じゃ。それにしても、そなたの礼儀はどこへ行ったのじゃ？
そなたは彼女がまるで犬か馬か、それともここにいないような態度をとっておる！
自分で彼女に話しかけるがよい。丁重に、静かにな。わかったか？」

ダルマイヤーはしばらく彼を見つめ、深く息を吸い込んだ。そして彼は灰色のガウンをまとった死霊の方に向き直ると、できるだけしっかりとふたつの冷たい目の光を受けとめ、尋ねた。
「お許し下さい。失礼な態度を取るつもりではなかったのです。私は一人で世の中を旅するのはこれが初めてなので、何を言い、何をすればよいかはっきり知らないのです。正直に言いましょう。私は、この剣で、私の父の剣で、あなたを滅ぼすためにここに来たのです。父の復讐を果たし、私の名誉を回復させるため、彼の死についてなにか知っていることを教えてくれませんか？」

沈黙があった。長い間それが続き、やがてエルミンスターが言った。
「よくいった、青年よ。許してくれ、マリスラ。この訪問でそなたを傷つけるつもりではなかったのだが」

彼らは森の中を、取り憑かれた廃墟をあとに西へ向かってしばらく歩いた。廃虚の奥から、この世の物とも思えない、甲高い何かの悲鳴が聞こえた。ダルマイヤーは身震いしたが、後ろは振り返らなかった。

「ところで」老魔術師は優しく尋ねた。
「まだそなたの父親の仇を打つ必要があると思うかな？」

ダルマイヤーはうなずいた。
「私は、父を殺した盗賊どもを捕まえなければならない」
彼は厳しく言った。冷たい光が彼らの背後、遠く廃墟の中でひらめいた。今度は彼は振り返ったが、墓場からむなしく突き出す黒い指のような崩れかけた尖塔が、空に突き出しているのが見えただけだった。

エルミンスターは首を振った。
「誰も生きてはおらんよ。マリスラは彼らをひとり一人見つけだしては、殺してしまった。彼女とそなたの父は非常に親しかったからな」

「あの二人が？」
ダルマイヤーは尋ね、死霊の骨ばった指にはまっていた見覚えのある指輪を思い出した。あれはラリーホーン家の指輪だ！

エルミンスターはため息をついた。
「青年よ」
彼は絶望したように言った。
「彼らは、そなたの母が誰かさえ教えなかったのか？　レディ・マリスラ・アンドラ・シャーリン・ラリーホーン、かつてはコアミアの高貴で強力な女魔術師であった。重い病に倒れ、とうとう亡くなった。彼女は魔法を使って自分から死霊になった。しかし、自分の夫の命を救うことはできなかったのじゃ」

ダルマイヤーはあえいだ。
「マリスラが私の母！　そんな馬鹿な！」

エルミンスターは微笑んだ。
「おお」
彼は短く言い、手を伸ばしてダルマイヤーの腕をつかんだ。そして彼らをシャドウデイルへ、アリスのもとへ連れ戻す呪文を唱えた。

「『そんな馬鹿な』とは愚かな者の言うことじゃ。そなたはやはり、この世のことを十分に知り尽くしたとは言えんな」

1-1 新しいパーティをつくる

ひとつのパーティを構成するには、4人のキャラクターを作らなくてはなりません。パーティ・メンバーの、種族とクラスをうまく組み合わせることが冒険を成功させるために重要なポイントです。ファイター、パラディン、レンジャーのような戦士系のキャラクターは、行く手を阻む多くの敵を相手にするために必要です。クレリックとメイジは、その魔法の能力で冒険を進めるために役立ちます。クレリックは強力な治癒と防御の呪文が使えますし、メイジは神秘的な力で敵を攻撃することができます。シーフは、パーティの行く手をさえぎる閉ざされた扉を、鍵をなしで開けなければならない場合に力を発揮します。

❖キャラクターをつくる

キャラクターをつくるには、4つのキャラクターボックスの内のひとつをクリックします。ひとつのボックスを選んだ後、新しくつくるキャラクターの種族と性別、クラス、性格、それに肖像画を選びます。「戻る」を押すと、直前に選んだ項目に戻ります。

種族

◇人間〔Human〕
◇エルフ〔Elf〕
◇ハーフエルフ〔Half-Elf〕
◇ドワーフ〔Dwarf〕
◇ノーム〔Gnome〕
◇ハーフリング〔Halfling〕

キャラクターとして選ぶことのできる種族は次の6つです。
どの種族も種族特有の長所と性格を持っています。それぞれの種族は様々なクラスにつくことができ、ストレングスやウィズダムといった能力値にも特有の習性があります。

クラス

クラスとは職業のことです。種族によっては、2つ以上のクラスを同時に兼ねることができますが、基本的にクラスには次の6つの選択肢しかありません。

◇ファイター[Fighter]
◇パラディン[Paladin]
◇クレリック[Cleric]
◇レンジャー[Ranger]
◇メイジ[Mage]
◇シーフ[Thief]

冒険に必要な技術を全て得るためには、様々なクラスのパーティ・メンバーを集める必要があります。パラディンは、イビル(evil)のキャラクターがいるパーティには加わろうとはしません。すでにパーティの中にイビルのキャラクターがいる場合は、パラディンをつくることはできません。

性格

性格（アラインメント）とは、そのキャラクターがこの世界で生きていく上で指針としている哲学です。9つの性格から選択できますが、キャラクターのクラスによって制限されることがあります。例えば、パラディンはローフル・グッドにしかなることができません。選択肢は次のとおりです。

◇ローフル・グッド[Lawful Good]
◇ローフル・ニュートラル[Lawful Neutral]
◇ローフル・イビル[Lawful Evil]
◇ニュートラル・グッド[Neutral Good]
◇トゥルー・ニュートラル[True Neutral]
◇ニュートラル・イビル[Neutral Evil]
◇カオティック・グッド[Chaotic Good]
◇カオティック・ニュートラル[Chaotic neutral]
◇カオティック・イビル[Chaotic Evil]

キャラクターの肖像

キャラクターの肖像は、ゲーム中でそのキャラクターを表すグラフィックとなります。矢印をクリックすると違う肖像画が表示されます。決定するには肖像画をクリックします。

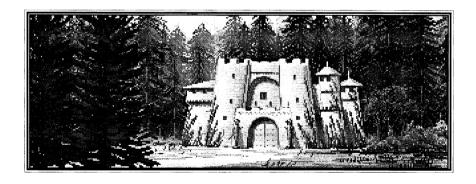
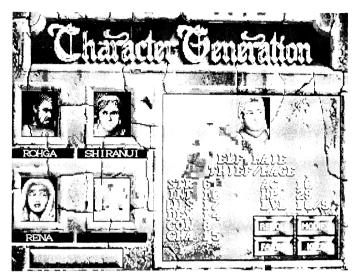
能力値

キャラクターの肖像画を選ぶと、コンピュータはキャラクターの「能力値」を決定します。これらの値は、キャラクターの生まれつきの能力や技能を要約したものです。それぞれのキャラクターは以下のような能力値を持っています。

◇ストレングス〔体力度：STR〕
◇インテリジェンス〔知識度：INT〕
◇ウィズダム〔賢明度：WIS〕
◇デクスタリティ〔敏捷度：DEX〕
◇コンスティテューション〔耐久度：CON〕
◇カリスマ〔魅力度：CHA〕

その他のパラメータ

キャラクターは、他にも次に示すようなパラメータを持っています。

◇アーマー・クラス
◇ヒット・ポイント
◇レベル

※キャラクターを修正し確保する

キャラクター画面（修正および確保）

振り直し / REROLL
キャラクターの能力値を新しく決め直します。

修正する / MODIFY
キャラクターの能力値とヒットポイントはいつでも変えることができます。例えばこれを使って自分の好きなAD&D® のゲームキャラクターを使うことができます。「修正する」を選んだ後、変えたい能力値のところをクリックし、そしてプラスとマイナスのボタンで能力値を変更します。
終了するときは「OK」ボタンをクリックします。

顔を替える / FACE
キャラクターの肖像画を違う物に替えることができます。

確保する / KEEP
そのキャラクターを、パーティのメンバーにします。
「確保する」を選んだ後、キャラクターに名前をつけます。名前をつけると、新しいキャラクターがパーティに加わります。

※キャラクターを消す

「冒険を始める」を選ぶ前に、キャラクターを消去することができます。消去すためには肖像画をクリックした後「消す」のボタンをクリックします。

※パーティができたら

４人のキャラクターを作ったら、「冒険を始める」のボタンが肖像画の下に現れます。ゲームを始めるために、「冒険を始める」のボタンをクリックしてください。

※パーティに加わるキャラクター

４人のレギュラーキャラクターに加えて、２人までのＮＰＣ（ノン・プレイヤー・キャラクター）がパーティに加わることがあります。冒険をすすめる途中、これらのキャラクターは、パーティに加えてもらいたいと頼むかもしれません。もし受け入れれば、彼らはパーティに加わり、他のキャラクターと同じように、プレイヤーの指示で動くことになります。時として、ＮＰＣは助言やアドバイスを与えてくれる場合があります。また、ＮＰＣが自らパーティを離れることもあります。プレイヤーは、いつでも彼らをパーティから外すことができます。

1-2 パーティについての詳細

※キャラクターの基本

パーティは、それぞれ独自の強さや弱さを持った4人のキャラクターで構成されています。すべてのキャラクターには、種族、クラス、および各種能力値が決まっています。種族は、ドワーフ、エルフ、ノーム、ハーフ・エルフ、ハーフリング、人間の6種族の中から選ぶことができます。
クラスはキャラクターの職業であり、基本的な選択肢は、クレリック、ファイター、レンジャー、メイジ、パラディン、シーフの6種類です。同時に2つ以上のクラスをもてる種族もあり、それらをマルチ・クラスと呼びます。
能力値には、キャラクターの肉体や精神の強さを決める、ストレングス、インテリジェンス、ウィズダム、デクスタリティ、コンスティテューション、カリスマの6種類があります。

※種族

ドワーフ

ドワーフは背が低く、頑強な体を持ったデミ・ヒューマンの種族です。身長は4～4.5フィートしかありませんが、筋肉質の体で体重は150ポンド以上あります。350～450年もの寿命があります。ドワーフは、金工から石工まであらゆる工芸品の制作に秀でていることが知られています。ドワーフ製の武器は世界中の市場で高値で取引され、彼らの作った素晴らしい宝石類はすべての王の身の代金になるほどの値がつけられます。ドワーフの勇気と頑固さは定評がありますが、それはほとんど病的と言えるものです。ドワーフは元々魔法を使えませんが、生まれつき毒と呪文に耐性を持っています。

◇能力補正値

デクスタリティの最大値は17
コンスティテューション：＋1、カリスマ：－1

◇選択可能クラス

クレリック、ファイター、シーフ、
ファイター／クレリック、ファイター／シーフ

◇レベル上限

クレリック：13、ファイター：18、シーフ：15

エルフ

エルフは人間よりスリムで、人間より少し背が低く、美しい顔立ちと尖った耳で容易に判別がつきます。普通1200年以上生きることができます。エルフは文明による制約を好まず、生まれつきの美しさと、歌と、のんきな遊びを楽しんでいます。他の種族にとっては、エルフは横柄で冷たく見えますが、彼らが友情を重んじることは知られています。
すべてのクラスのエルフは幼いときから弓術を教えこまれているので、ロング・ボウ、ショート・ボウなど、どんなタイプの矢でも＋１の修正が与えられます。エルフは、スリープやチャームなどに関連するどんな呪文に対しても高い耐性を持っています。また、レイズ・デッドはエルフには効果がありません。

◇能力補正値

デクスタリティ：＋１、コンスティテューション：－１

◇選択可能クラス

クレリック、ファイター、メイジ、レンジャー、シーフ、
ファイター／メイジ、ファイター／シーフ、
メイジ／シーフ、ファイター／メイジ／シーフ

◇レベル上限

クレリック：15、ファイター：15、
メイジ：18、レンジャー：18、シーフ：15

ノーム

ノームはドワーフの遠縁にあたりますが、ドワーフはその関係を認めたくないようです。ノームは600年ぐらいの寿命があります。ドワーフが無口でまじめなのに対し、ノームはもっと気楽に生きています。そしてノームは、熱狂的に実行力のある「おどけもの」です。ノームがそばにいるときは、背を向けないほうが無難でしょう。ノームは魔法に対して相当な耐性を持っています。

◇能力補正値

インテリジェンス：＋１、ウィズダム：－１

◇選択可能クラス

クレリック、ファイター、シーフ、クレリック／シーフ、
ファイター／クレリック、ファイター／シーフ

◇レベル上限

クレリック：12、ファイター：14、シーフ：16

ハーフ・エルフ

ハーフ・エルフは、混血によるいろいろな利点を受け継いでいます。彼らは顔はエルフに似ていますが、エルフより背が高く、体重があり、より人間に近い存在です。エルフほどの長寿ではないものの、平均的に250歳ぐらいまで生きることができます。大抵ハーフ・エルフはエルフと人間の社会を自由に行き来し交流を深めていますが、どちらか一方に心から受け入れられることはないようです。ハーフ・エルフは、クラスの組み合わせの選択肢が最も多くなっています。彼らは生まれつきスリープとチャームの呪文に強い耐性を持っていますが、その耐性は純血のエルフよりは幾分劣ります。

◇能力補正値

なし

◇選択可能クラス

クレリック、ファイター、メイジ、レンジャー、シーフ、
ファイター／クレリック、ファイター／シーフ、
ファイター／メイジ、クレリック／レンジャー、
クレリック／メイジ、シーフ／メイジ、
ファイター／メイジ／クレリック、
ファイター／メイジ／シーフ

◇レベル上限

クレリック：17、ファイター：17、メイジ：15、
レンジャー：19、シーフ：15

ハーフリング

ハーフリングは愛想がいいことで有名な、背の低い人々です。顔つきは丸くて大きく、髪はカールしていて、背が非常に低く(ドワーフより少し低い)、小太りしています。彼らはたくましく、勤勉で、物静かで、温和です。彼らの住処は家具が整っていて、貯蔵庫にはたくさんの食料が貯えられています。ハーフリングはほとんどすべての種族から好かれており、特にノームはハーフリングを好み、親族のように感じているようです。ハーフリングは魔法に対する耐性があり、スリングを使うときは＋1のボーナスが与えらます。

◇能力補正値

デクスタリティ：＋1、ストレングス：－1

◇選択可能クラス

クレリック、ファイター、シーフ、
ファイター／シーフ

◇レベル上限

クレリック：11、ファイター：12、シーフ：18

人間

人間はいちばん融通が利き、それゆえ最も人気のある種族です。人間はサイズ、肌の色、髪の色が最も種類の多い種族で、普通70年ぐらい生きることができます。人間社会は最も多様化しており、最も進歩的で、唯物主義的です。長寿の種族が辛抱強く、長期的な世界観を持っているのに対し、人間は手に入りやすいものを求めたがるという習性があります。

◇能力補正値

なし

◇選択可能クラス

クレリック、ファイター、メイジ、パラディン、レンジャー、
シーフ

◇レベル上限

すべてのクラスで20

※クラス

それぞれのクラスは固有の強さを持っていて、パーティにいろいろな能力をもたらします。戦士タイプ(ファイター、レンジャー、パラディン)は、勝利と栄光の道に立ちふさがるモンスターと闘わねばなりません。シーフは罠や鍵のかかったドアを通るのに役に立ちます。メイジは強力な魔法が使うことができますし、クレリックは戦うと同時にメンバーの負傷を回復することができます。それぞれのクラスには、１つないし複数の必要能力、つまりそのクラスに重要な能力値が決められています。必要能力の値が16以上のキャラクターは、レベルアップが多少早くなります。

ファイター

ファイターは戦士であり、武器や戦術に長じています。ファイターの鍛錬には武器と鎧の使用と維持が含まれているので、全てのタイプの武器と鎧を制限なく使用するこができます。それが栄光のためであろうと、利益のためであろうと、ファイターは戦闘における最も重要な位置を占めていることがわかります。つまりここでは技能と勇気だけが勝利への道なのです。
ファイターは、魔法をまったく使うことができません。彼らにとっては強力な剣だけが頼りなのです。魔法の武器や鎧は全て使うことができ、リングやガントレットといった、魔法アイテムも使うことができます。レベルが上がると技能だけでなく、戦闘の速さも向上していきます。高いレベルのファイター（パラディンやレンジャーも含む）は、剣という単純な武器を使ってさえ、他のクラスのキャラクターよりも、頻繁に攻撃できます。

◇必要能力
　ストレングス
◇適合種族
　すべて
◇使用可能武器
　すべて

パラディン
パラディンは真実と正義の名のもとに闘うエリート戦士です。遵法と善行はパラディンにとっては肉と酒のようなもので、クレリックでさえ一目置くほどの純潔な信心を持っています。このためパラディンは、イビルのキャラクターがいるパーティのメンバーになることができません。ファイターと同様に、剣の類の武器で、他のクラスのキャラクターより頻繁に攻撃できます。
すべての武器と防具が使える能力に加え、パラディンには神の魔法を使う能力があります。パラディンには、魔法攻撃や毒に対する特別な耐性があり、すべての病気に免疫があります。パラディンは、1日1回レイ・オン・ハンズの能力(1レベル当たり2上昇)によりヒット・ポイントを回復することができます。レイ・オン・ハンズの能力は、クレリックの呪文キュア・ライト・ウーンズと同等です。パラディンは常にオーラに保護されています。
パラディンは、レベル3以上になると、ターン・アンデッドを使うことができます。レベル9になると、クレリックの呪文が使えるようになりますが、クレリックの巻物は使うことができません。

特定のレベルに達すると以下のクレリックの呪文を使うことができます。
ブレス、キュア・ライト・ウーンズ、ディテクト・マジック、
プロテクション・フロム・イビル、スロウ・ポイズン

◇必要能力
ストレングス、カリスマ
◇適合種族
人間のみ
◇使用可能武器
すべて

レンジャー

レンジャーは訓練された狩人であり、木こりでもあります。剣と弓だけでなく、機知と技術で生き抜く術を教えこまれています。ファイター同様、あらゆる武器や鎧を使うことができます。ただし重い鎧では、せっかくのレンジャーの特殊能力が発揮できません。革製の鎧などの軽い鎧を着ているときは、ペナルティなしで両手に武器を持って攻撃できます。他の高いレベルの戦士タイプのキャラクター同様、剣の類の武器で、頻繁に攻撃することが可能です。

◇必要能力
　ストレングス、デクスタリティ、ウィズダム
◇適合種族
　人間、エルフ、ハーフ・エルフ
◇使用可能武器
　すべて

メイジ

メイジは魔法の呪文を唱えるための作法など神秘的な秘術の訓練を受けた人達です。メイジは格闘には不向きで、自らの知性と魔法の能力だけが頼りです。ファイターやクレリックが前に向かって突進して行くのに対し、メイジは後ろに下がって魔法による攻撃を行うのが普通です。
メイジは、呪文を唱えるのに不都合になるので、鎧を着ることができません。また戦闘を好まないので、使える武器は非常に制限されています。メイジはレベルが上がると非常にパワフルな存在になります。

◇必要能力
　インテリジェンス
◇適合種族
　人間、エルフ、ハーフ・エルフ
◇使用可能武器
　ダガー、スタッフ、ダーツ

クレリック

クレリックは戦う神官で、信仰心と同様に武器の力も信じています。クレリックの修行には、神の魔法と限られた武器の使用が含まれています。クレリックはどんな鎧も着られますが、武器はメイス、フレイル、ハンマーのように鈍器で殴るタイプのものに限られています。
クレリックの魔法は、神に起因する点でメイジのそれとは異なっています。クレリックは呪文書や儀式を持たず、神から直接力を授かり、ホーリー・シンボルを通して、神の呪文が受けられるように瞑想します。クレリックはまた、スケルトンのようなアンデッド・モンスターに対する力があります。ターン・アンデッドの能力は、クレリックのレベル1の呪文表にあり、呪文のように使えます。ただし、それは能力であって呪文ではないので、使ってもなくなることはありません。レベルが上がると呪文も増え、アンデッドにたいする力も強くなります。ウィズダムが13以上のクレリックは特別な呪文を使うことができます。

◇必要能力
ウィズダム
◇適合種族
すべて
◇使用可能武器
メイス、フレイル、スタッフ、スリング、ハンマー

シーフ

シーフは、ひとつのグループに分類することが難しいクラスです。シーフの中には反抗的な者もいて、罪のない人達を食い物にしたりします。基本的には人がよいのですが、キャラクターとしての強さに少々欠けている者もいます。昔から冒険者たちは、熟練のシーフがパーティにいると、生き残る確率が増えるということを身を持って知っていました。特に罠がかけられた扉を処理するときは、シーフ抜きには考えられません。シーフはレベルが上がるほど、鍵を外したり罠を避ける技術に熟練していきます。
シーフは身軽に静かに動く必要があるので、革製の鎧以外を着ると能力が制限されてしまいます。また、シーフはクレリックやメイジよりは、武器の選択の幅が広くなっています。

◇**必要能力**

デクスタリティ

◇**適合種族**

すべて

◇**使用可能武器**

ダガー、ショート・ボウ、スリング、ロング・ソード、
ショート・ソード、スタッフ

※性格(アラインメント)

性格は、そのキャラクターの世界観と生き方を表したものです。社会を信じ人を愛するローフル・グッドから、完全に自己中心的で他人を顧みないカオティック・イビルまで、さまざまな性格があります。性格は、キャラクターの世界観と、道徳性の2つの要素で構成されています。

世界観

◇ローフル……………社会の枠組みと規律の中で生きるキャラクター
◇ニュートラル………時には社会を重視し、別の時には個人を重視して行動するキャラクター
◇カオティック………社会や他人より常に個人を重視するキャラクター

道徳性

◇グッド…………………道徳的かつ正直に行動しようとするキャラクター
◇ニュートラル………それぞれの状況を評価しながら場当たり的な規範になりがちなキャラクター
◇イビル…………………他人を全く考慮せず悪意ある振る舞いをするキャラクター

※能力値

それぞれの能力値は、3～18を基本とした数値で表されます。この基本値は、種族によって自動的に補正されます。魔法アイテムによる修正がない限り、最大値は19です。戦士系のキャラクターには、パーセントで表される付加的なストレングスを持つ場合があります。能力値は、その値が大きいほど高い能力があることを示しています。

ストレングス(STR)

ストレングスは、肉体的な力、腕力、スタミナを示す能力値です。戦士タイプ(ファイター、レンジャー、パラディン)には、18より大きい値の特別ストレングスがあります。特別ストレングスはストレングスの基本値の後にパーセント(01、02、03、……、98、99、00)の値で表されます(例　18/23)。ストレングスが高ければ闘いやすくなります。剣やメイスなどの武器を持っていればより多くの回数攻撃でき、与えるダメージも大きくなります。ハーフリングだけは戦士系のキャラクターであっても、特別ストレングスはありません。

インテリジェンス(INT)

インテリジェンスは、記憶力、思考力、学習能力を示す能力値です。このインテリジェンスはメイジには欠くことのできない能力です。なぜなら、メイジの能力とその生死は魔法の知識を身につけ、それを使うことにかかっているからです。

ウィズダム(WIS)

ウィズダムは、判断力、啓蒙する力、精神力、直観力を示す能力値です。ウィズダムが7以下のキャラクターは魔法の影響を受けやすくなりますが、15以上なら魔法に対する耐性ができます。13以上のクレリックは特別な呪文を使うことができます。

デクスタリティ(DEX)

デクスタリティは、機敏さ、器用さ、反射神経を示す能力値です。高いデクスタリティのキャラクターは、攻撃の命中されにくさを示すアーマー・クラスに有利なボーナスが与えられます。また弓やスリングなどの投てき武器にも有利です。デクスタリティが16以上ないと両手武器を使うのに不利になることがあります。

コンスティテューション(CON)

コンスティテューションは、体調、健康状態、強靭さを示す能力値です。コンスティテューションが高いとヒット・ポイント(HP)も高くなります。ヒット・ポイントが高くなると、そのキャラクターはより死ににくくなります。

カリスマ(CHA)

カリスマは、個人的魅力、説得力、指導力を示す能力値です。

※その他のパラメータ

種族、クラス、能力値に加えて、ゲーム中に変化するいくつかのパラメータがあります。それらはアーマー・クラス、ヒット・ポイント、経験点、そしてレベルです。

アーマー・クラス(AC)
アーマー・クラスは、攻撃されたときの命中率の低さ、およびダメージの受けにくさを表します。アーマー・クラスの値が低ければ低いほど、ダメージを受けにくくなります。アーマー・クラスが低いということは、さまざまな状況を含んでいます。例えば、魔法の鎧を着ているキャラクターはダメージを受けにくいものですが、小さくて素早い動きのモンスターも同様に攻撃しにくいことになります。アーマー・クラスは新しい鎧や盾を見つけて、使ったときにだけ変化します。高いデクスタリティを持つキャラクターは、より低いアーマー・クラスを得ることができます。

ヒット・ポイント(HP)
ヒット・ポイントは、キャラクターやモンスターの、どの程度ダメージを受けると無力化または死亡するかを示しています。この値が大きい程、大きなダメージに耐えることができます。攻撃が目標に命中すると、そのダメージが目標のヒット・ポイントから差し引かれます。ヒット・ポイントが0になるとキャラクターは意識を失い、－10以下になると死んでしまいます。

経験点(EXP or XP)
経験点は、キャラクターのいままでの冒険における実績や成果を表しています。モンスターを倒したり、宝を見つけたり、小さな冒険を終わらせることにより、経験点を増やすことができます。キャラクターのクラス（職業）に必要とされる能力値が16以上だと、得られる経験点は10％増しになります。そして、一定の経験点を得るごとにレベルが上がります。すべてのキャラクターは、最初からいくらかの経験点を持っています。マルチクラスのキャラクターは、初期の経験点がそれぞれのクラスに等分されています。

レベル(LVL)
レベルは、キャラクターがそのクラスとしてどの程度向上しているかを表しています。必要な経験点を得てレベルが上がると、ヒット・ポイント、戦闘能力、毒と魔法攻撃に対する耐性が向上します。メイジ、クレリック、高レベルのパラディンは新しい呪文を使用することができるようになり。レベルアップは、経験点が決められたポイントを越えると自動的に行なわれます。クラスごとの、レベルアップに必要な経験点は、資料(p.109)を参照してください。

1-3 強いキャラクターをつくる

強いパーティをつくるにはいろいろなやり方がありますが、いくつかのクラスと種族をメンバーとすることで、より効果的なパーテイーを構成することができます。

❖シングル・クラスとマルチ・クラス

人間以外の種族のキャラクターには、マルチ・クラスになる能力がありますが、すべてマルチ・クラスにすべきだというわけではありません。経験点が同じ場合、シングル・クラスのキャラクターが、マルチ・クラスのキャラクターより優っている点がいくつかあります。

シングル・クラスのファイターは、同じ経験点を持つマルチ・クラスのファイターより、多くのヒット・ポイントを持ち、攻撃の命中率も高くなっています。シングル・クラスのクレリックやメイジは、同じ経験点を持つマルチ・クラスのクレリックやメイジより、より早くそしてより多くの呪文を唱えることができます。

注意深くプレイしていれば、後列のキャラクターは接近戦用の武器による攻撃を滅多に受けずにすみます。これにより、接近戦に弱いシングル・クラスのメイジでも、後列に配置すれば有力なキャラクターとなります。また、ゲームのリアルタイム性により、それぞれキャラクターは、一度にひとつの行動しかできません。このことを考えれば、多くのことをこなす能力は、ひとつのことを的確に行なう能力ほど重要ではないと言えます。

ファイター／メイジのマルチ・クラスのキャラクターは、武器で闘うこともできるし、呪文も唱えることができます。同一経験点のシングル・クラスのファイターやメイジには及ばないとしても、マルチ・クラスは明らかに有効なものです。マルチ・クラスのキャラクターは、パーティにシーフの技能やクレリックの治癒力などを付加的に加えたいときに便利です。ただし、マルチ・クラスのキャラクターは、経験点をそれぞれのクラスに分配するため、レベルアップが遅くなることに注意してください。

※種族による利点

ゲーム中に、モンスターや特殊な状況に対応する場合、つぎにあげる種族とクラスの組み合わせが有効になります。

ドワーフのファイター

高いコンスティテューションを持ったドワーフのファイターは、毒に対する高い耐性があるので、ジャイアント・スパイダーとの戦闘が楽になります。ドワーフのファイターは、コンスティテューションが19まで上がるので、より高いヒット・ポイントを持つことができます。また、ドワーフがパーティのメンバーにいると、ドワーフの文字が読めるようなります。

パラディン

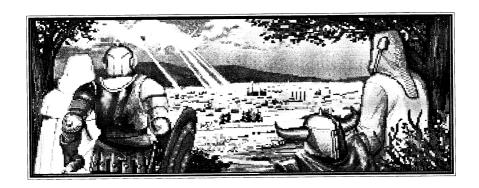
人間だけがパラディンになれます。パラディンはファイターと同じくらい戦闘に強く、レイ・オン・ハンズによる回復能力があります。また、レベル9になると、低いレベルのクレリックの治癒呪文が使えるようになります。

エルフのメイジ

シングル・クラスのメイジは、レベルアップも早くなります。高いデクスタリティを持ったエルフのメイジは、アーマー・クラスの値が小さく、時として襲って来る投てき武器の流れ弾をかわすことができます。エルフのコンスティテューションの最大値17は、ヒット・ポイントの制限にはなりませんし、デクスタリティの最大値19はアーマークラスを向上させるのに役立ちます。メイジは、アーマークラスを下げるために鎧を着るということができないので、高いデクスタリティは非常に重要になります。また、エルフがパーティ・メンバーにいると、エルフの文字を読むことができます。

人間またはハーフ・エルフのクレリック
シングル・クラスのクレリックは、レベルアップが早くなります。人間とハーフ・エルフのウィズダムの最大値は18で、呪文を最大限得ることができます。またレベルも、このゲームでのレベルの上限まで上げることができます。

ハーフ・エルフのファイター／メイジ／クレリック
これはもっとも異なる能力を持ったマルチ・クラスのキャラクターです。このキャラクターなら、ほとんどすべてのアイテム（ロックピックを除く）を使うことができ、制限付きですが戦闘能力があり、攻撃呪文、治癒呪文も使うことができます。ただし、残念ながらこのキャラクターはレベルアップが非常に遅く、それゆえゲーム中は、たいていの場合ヒット・ポイントが低いままです。

エルフのファイター／メイジ／シーフ
前項のハーフ・エルフ同様の多彩な能力を持つキャラクターですが、さらにシーフの技能が加わっています。このキャラクターは文字どおりゲーム中のすべてのアイテムを使え、鍵をこじ開けることもできます。残念ながらこのキャラクターもレベルアップが非常に遅く、それゆえゲーム中は、ほとんどの場合ヒット・ポイントが低いままです。

1-4 強いパーティをつくる

パーティは、クラスと種族がうまく組み合わされていなければなりません。
キャラクターをつくる前に、パーティの構成を決めておくことが必要です。
一般的にパーティには、最低2人の戦士系のキャラクター、メイジの呪文が使えるキャラクターが1人、クレリックの呪文が使えるキャラクター1人を加えるべきでしょう。

戦士系キャラクター
前列で戦闘を行なうキャラクターに関しては、多くの選択肢があります。ほとんどの種族を、有力なファイターとすることができます。ファイター、レンジャー、パラディンは、他のクラスに比べて戦闘に長じています。ゲームの序盤では、シングル・クラスのクレリックやファイター／クレリックのマルチ・クラスのキャラクターでも前列を任せることができます。またゲーム中で出会うＮＰＣの中には前列で役に立つものもいます。

呪文を唱えるキャラクター
呪文を唱えることができるキャラクターの選択は、パーティの構成に重要な意味があります。メイジの呪文を唱えるキャラクターは、ほとんどのパーティにとって役立ちます。メイジはより高レベルの呪文を探し出した巻物から学ばなければなりません。手に入る巻物の数は限られているので、これらをパーティの複数のメイジに分配してしまうのは得策ではありません。
一方、クレリックの呪文を唱えられるキャラクターが、パーティに2人いると便利なことがあります。戦闘時に、クレリックが意識を失うことがないように注意しなければなりません。治癒呪文のキュア・ライト・ウーンズを使うことのできるクレリックが、戦闘中に意識を失っていなければ、短時間で多くのヒット・ポイントを回復できます。そうでないと、同程度に回復するために何日もかかることになります。

パーティの構成

第１の戦略は、最少の経験点でレベルアップすることができる専門のキャラクターだけでパーティを構成することです。このパーティは、前列の戦士系キャラクターが、後列のキャラクターを戦闘に巻き込まない限りうまくいきます。

◇専門型のパーティ

ドワーフのファイター、人間のパラディン、
エルフのメイジ、ハーフエルフのクレリック

もうひとつの戦略は、マルチ・クラスの万能型キャラクターでパーティを構成することです。この種のパーティには、いかなる状況においても、適切な技能を持ったキャラクターが活躍することができます。しかしこのような多様なパーティは、レベルアップに多くの経験点を必要とします。

◇万能型のパーティ

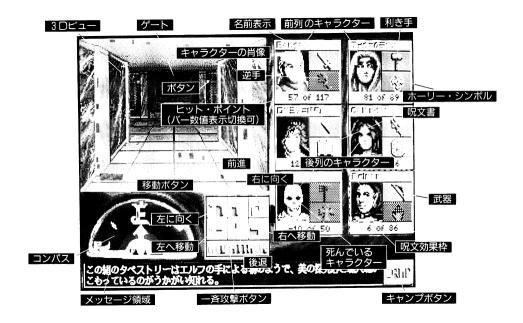
ドワーフのファイター／シーフ、
ハーフ・エルフのファイター／クレリック、
エルフのファイター／メイジ、
ハーフ・エルフのクレリック／メイジ

さらにもうひとつの戦略は、専門の戦士系キャラクターを前列に、万能型の呪文を唱えるキャラクター後列に配置するという混合型パーティを構成することです。このパーティだと、戦士系キャラクターはレベル、およびヒット・ポイントが早く上り、呪文を唱えるキャラクターは、多彩な呪文を使うことができます。

◇混合型パーティ

ドワーフのファイター、人間のパラディン、
ハーフエルフのクレリック／メイジ、人間のクレリック

2-1 メイン画面の操作

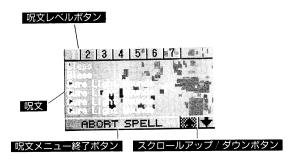
3Dビュー
ゲート
名前表示
前列のキャラクター
利き手
キャラクターの肖像
逆手
ボタン
ホーリー・シンボル
ヒット・ポイント
(バー数値表示切換可)
呪文書
後列のキャラクター
前進
右に向く
移動ボタン
武器
左に向く
右へ移動
左へ移動
呪文効果枠
死んでいる
キャラクター
コンパス
後退
メッセージ領域
一斉攻撃ボタン
キャンプボタン

アイ・オブ・ザ・ビホルダーIIIは、移動、戦闘、呪文、探究などのすべての操作を、このメイン画面で行ないます。他の画面がアクティブなときは、この画面の上に重ねられます。攻撃はメイン画面からのみ可能で、装備画面からは攻撃できません。
ゲーム中、いちばん上の行の2人のキャラクターが前列で、他は後列になります。戦士系のキャラクターを前列に、魔法を唱えるキャラクターを後列に配置するのがよいでしょう。

敵を攻撃する
キャラクターが装備している武器を右クリックします。剣やメイスのような武器を持っている場合、前列のキャラクターのみが攻撃できます。後列のキャラクターでも弓やダーツのような武器を持っていれば攻撃できます。武器で攻撃すると、再び使用可能になるまでグレーの表示になります。ファイター、パラディン、レンジャーは2つめの武器を持って攻撃に使用できますが、戦闘能力に影響を与えることになります。

一斉攻撃する
このボタンをクリックするとそれぞれのキャラクターが装備している武器で一斉に攻撃します。一斉攻撃するキャラクターは、名前を左クリックして選択します。再度クリックされるまで選択された状態が続きます。黄色の名前のメンバーが一斉攻撃に参加することを意味し、白色は参加しません。

障害物を壊す
前列のキャラクターの装備している武器を右クリックして、行く手に立ちふさがる障害物を破壊できます。

キャンプする
画面右下のキャンプボタンをクリックします。キャンプではゲームのセーブ、音のON/OFF、呪文の記憶などが選択ができます。

クレリックの呪文を唱える
キャラクターの装備しているホーリー・シンボルを右クリックします。呪文メニューで、まず呪文レベルをクリックし、次に唱える呪文をクリックします。パーティのメンバーにかける呪文の場合、その対象となるキャラクターをクリックします。

メイジの呪文を唱える
キャラクターの装備している呪文書を右クリックします。呪文メニューで、まず呪文レベルをクリックし、次に唱える呪文をクリックします。パーティのメンバーにかける呪文の場合、その対象となるキャラクターをクリックします。

クレリックの巻物を読む
装備している巻物を右クリックします。呪文が唱えられると巻物は消費されてしまいます。

メイジの巻物を読む
装備している巻物を右クリックする。呪文が唱えられると巻物は消費されてしまいます。

キャラクターの配置を変える
メイン画面で、キャラクターの名前を右クリックし、もうひとつのキャラクターの名前を右クリックすると、そのキャラクターの場所が入れ代わります。

キャラクターの状態を調べる
キャラクターの肖像が正常ならキャラクターは意識がありますが、影が掛かっていたり暗い場合は意識を失っています。緑なら毒に侵されていることを、グレーなら麻痺していることを示しています。像になっているときは石化している状態を、骸骨になっているときは死んでいることを示しています。
キャラクターが呪文によって守られていると、その肖像に呪文効果枠が表示されます。黄色の枠は主に物理的攻撃から、赤色の枠は主に魔法攻撃から守られていることを意味しています。破線の枠は複数の呪文を意味しています。
ヒット・ポイント(HP)のバーはキャラクターの現在の状態を表し、緑色ならダメージを受けていても良好な状態にあることを示しています。黄色ならかなり傷を受けていることを、赤なら意識を失っていることを示しています。ヒット・ポイントをバーの代わりに数値で表示する場合は、キャンプ・オプションの「数字を見る」を選択します。

薬を飲む
装備している薬を右クリックします。

アイテムを捨てる
アイテムを左クリックし、3Dビューまで持っていき、ウィンドウの中央より下でもう一度クリックすると捨てることができます。アイテムを投げるためには3Dビューの中央より上でクリックします。

キャラクターの装備を確かめる
メイン画面のキャラクターの肖像をクリックします。

キャラクターの情報を確かめる
メイン画面のキャラクターの肖像をクリックし、さらに他のページへのボタン(ページの角がめくれたように見える部分)をクリックします。

3Dビューの一部を確かめる
壁に書いてある文字のような、ダンジョンの特徴ある部分をクリックします。情報はテキスト・ウィンドウに表示されます。

投てき型武器(弓やスリング)を発射する
装備している弓やスリングを右クリックします。準備するにはこの武器をキャラクターの利き手のところに置けばよく、武器を使用すると弾は自動的に矢筒から(弓の場合)、またはベルトのポーチとバックパック(スリングの場合)から使用されます。

ゲートをこじ開ける
開きかけたゲートの下部をクリックすると力まかせに、ドアを開けるようとします。いちばん強いキャラクターが自動的に選ばれます。

ダンジョンの中を移動する

矢印をクリックすると前進、後退、横を向くなどの動作を行なうことができます。

ダンジョンの中でのナビゲーション

コンパスで方位を確認し、マッピングします。呪文を唱えるときは、呪文のメニューでコンパスが隠れてしまいます。

ゲートを開く

ゲートのそばのレバーやボタンをクリックします。中には錠が掛かっていたり、罠を仕掛けているものがあって、鍵を使ったり、特別なことをしないと開けることができません。

パラディン・ヒール

装備しているホーリー・シンボルを右クリックし、レベル1の呪文のボタンをクリックし、レイ・オン・ハンズの能力をクリックして、使いたい相手をクリックします。

鍵をこじ開ける

シーフのロック・ピックを左クリックし、錠の上に置いて、クリックします。シーフは見つけた罠を自動的に外そうとします。

ゲームを中断する

画面右下のキャンプボタンをクリックすと、ゲームを中断し、キャンプメニューが表示されます。

弱いキャラクターを後列に置く

モンスターの剣などによる攻撃を後列のキャラクターが受けるのは、前列のキャラクターが倒された場合か、パーティの横や後ろから攻撃された場合だけです。

新しいアイテムを装備する

アイテムを左クリックして、キャラクターの手まで持っていき、もう一度左クリックします。

アイテムを拾う

アイテムを左クリックします。バックパック、ベルトのポーチに置いたり、着たりするには、アイテムをキャラクターの肖像まで持って行って、クリックして装備画面に切り替え、目的の場所をクリックします。宝、食料、武器などがダンジョンのあちこちで見つかります。ただし、アイテムを拾うにはアイテムに隣接している必要があるので、3Dビュー画面に見えていても取れないことがあります。

アイテムを投げる

アイテムを投げるには、アイテムを左クリックして3Dビュー画面まで持っていき、ウィンドウの半分より上の場所でクリックします(アイテムを捨てるには、半分より下でクリックします)。この動作はダーツやダガーを投げるのとは違います。

武器(ダーツやダガー)を投げる

装備しているダーツやダガーを右クリックします。代わりがあればベルトのポーチから自動的に補充されます。

ターン・アンデッド

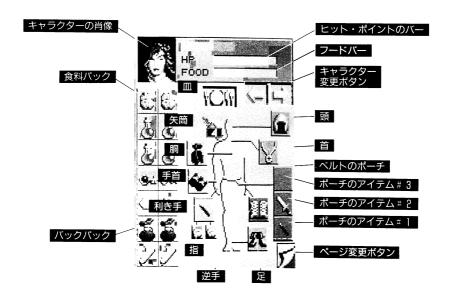
クレリックまたはパラディンのホーリー・シンボルを右クリックし、レベル1の呪文ボタンをクリックし、ターン・アンデッドをクリックします。

ゲートの鍵を開ける

それに応じた鍵を左クリックして錠のところまで持っていきクリックします。

羊皮紙を見る

装備した羊皮紙を右クリックします。

2-2 装備画面の操作

装備画面にはキャラクターの全てのアイテムが表示されます。バックパックやベルトのポーチに入っているアイテムは、すぐには使用できませんし、効果も現れません。体に付けたり手に持ったりして初めて使用可能になったり、効果が現れたりします。

キャラクターを替える

キャラクター変更ボタン(矢印で表されている)をクリックすると他のキャラクターの装備画面を見ることができます。

矢筒の中をチェックする

矢筒の上に表示された数字は、入っている矢の数を表しています。矢は、どこに置いても自動的に矢筒の中に入ります。

キャラクター画面をチェックする

ページ変更ボタン(ページがめくれた部分)をクリックするとキャラクター画面を呼び出せます。その画面には能力値、経験点などが表示されています。

フードバーをチェックする

フードバーが黄色の時は、キャラクターが空腹状態にあることを示し、赤色の時は飢えかかっていることを示しています。フードバーが空白になっているときは、飢餓状態であり、この時呪文を記憶したり祈りを捧げたりすることはできません。

食べる

食料パックをクリックし、キャラクターの皿のところまで持っていき、クリックします。食料のバーはキャラクターがどれぐらい空腹なのかを示しています。

アイテムを渡す

アイテムをクリックし、渡す相手が出るまでキャラクター変更ボタンをクリックして目的の場所まで持っていってクリックします。

アイテムを投げられる状態にしておく

投げるために武器をベルトのポーチに置いておきます。武器を投げて攻撃すると、ポーチにあるアイテムが自動的に手のところまで移動します。

アイテムを装備する

アイテムを左クリックして、キャラクターの手のところまで持っていき、左クリックします。

メイン画面に戻る

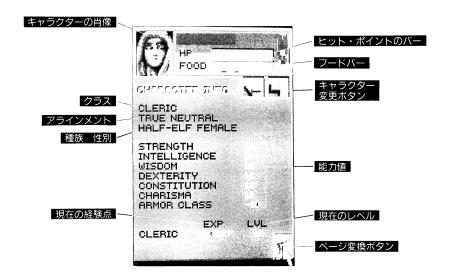
キャラクターの肖像をクリックすると、メイン画面に戻ります。

アイテムをしまう

アイテムをクリックし、バックパックのところまで持っていき、クリックすると中に入れることができます。バックパックに入れたままのアイテムは使用することはできず、また効果も現れません。

装備品を身につける

付けたい体の部分でクリックします。服や鎧をキャラクターの胴に置くと着ることができ、ブレイサーやガントレットを手首に置くと装備することができます。リングを付けるには指に、ヘルメットをかぶるには頭に、ネックレスは首に、そして具足は足に置きます。

2-3 キャラクター画面の操作

キャラクター画面にはキャラクターのクラス、アラインメント、種族、性別、能力値、アーマー・クラス、経験点、現在のレベルなどが表示されています。

キャラクターを替える

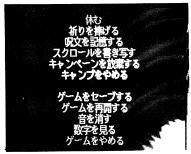
キャラクター変更ボタン(矢印で表されている)をクリックすると他のキャラクターの装備画面が表示されます。

装備画面をチェックする

ページ変更ボタン（ページがめくれた部分）をクリックすると装備画面が表示されます。

メイン画面に戻る

キャラクターの肖像をクリックするとメイン画面に戻ります。

2-4 キャンプ・メニューの操作

キャンプメニュー

使用可能呪文のメニュー

休む

これを選ぶと、パーティは休息を取り、回復し、呪文を記憶します。このときパーティの治癒を行うかどうか聞いてきます。「はい」と答えると、回復の呪文を持ったキャラクターが、①傷ついたキャラクターを自動的に治癒し、②これらの呪文と他に選ばれた呪文を記憶します。どれぐらい休息時間をとるかは、記憶したり祈りを捧げる呪文の数や、レベルによって決まります。
ただし、フードバーが空白になっているキャラクターは、何か食べるまで呪文を準備することはできません。

祈りを捧げる

これを選ぶとクリックや高レベルのパラディンの呪文が準備されます。この時使用可能呪文メニューが開きます。レベル変更ボタンをクリックすると、他の呪文レベルに移動することができます。記憶していない呪文の数と、使用可能呪文が表示されるので、記憶したい呪文の名前の次にある[+]をクリックするという作業を、すべてのレベルで繰り返します。終了を選ぶとキャンプメニューに戻ります。
ほかの呪文を記憶させたい場合は、まずキャンプメニューの「呪文を記憶する」か「祈りを捧げる」で、削除したい呪文の[−]をクリックし、加えたい呪文の[+]をクリックします。

スクロールを書き写す

スクロールを拾い上げ（床やキャラクターの持ち物から）、これを選ぶとスクロールから呪文書に呪文を書き移すことができます。メンバーにメイジが複数いる場合は、書き込みたいメイジの肖像をクリックします。

呪文を記憶する

これを選ぶとメイジの呪文が準備されます。この時使用可能呪文メニューが開きます。レベル変更ボタンをクリックすれば、他の呪文レベルに移動することができます。記憶していない呪文の数と、使用可能呪文が表示されるので、記憶したい呪文の名前の次にある[＋]をクリックするという作業を、すべてのレベルで繰り返します。終了を選ぶとキャンプメニューに戻ります。
ほかの呪文を記憶させたい場合は、まずキャンプメニューの「呪文を記憶する」か「祈りを捧げる」で、削除したい呪文の[－]をクリックし、加えたい呪文の[＋]をクリックします。

キャンペーンを放棄する

これを選ぶとキャラクターやNPCをパーティ・メンバーから外すことができます。ただし４人未満のパーティは作ることはできません。

キャンプをやめる

キャンプを終了し、ゲームを再開します。

ゲームをセーブする

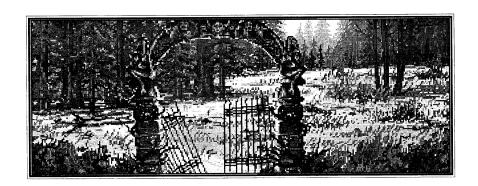
これを選ぶと、セーブした名前のリストが表示されます。その１つをクリックして選択し、名前をつけて　キーを押すとハードディスクにセーブされます。
定期的にセーブすることは、とても重要なことです。

ゲームを再開する

これを選ぶと12個のセーブした名前のリストが表示されますから、ロードしたい名前をクリックします。

音を消す / 音を鳴らす
これを選ぶと効果音のON / OFFを切り替えることができます。

数字を見る / 棒グラフを見る
これを選ぶと、メイン画面の各キャラクターのヒット・ポイントを、棒グラフで表示するか、数値表示するかを設定することができます。

ゲームをやめる
これを選ぶとアイ・オブ・ザ・ビホルダーIIIを終了します。その場から再開したいなら事前にセーブすることをお忘れなく。

この章では、メイジやクレリックが使うことのできる、さまざま呪文についての説明しています。

呪文のレンジ	呪文の持続時間
0＝パーティのメンバー	瞬　間＝瞬間的に効果を表す
短距離＝隣接したスクエア	短期間＝1戦闘の間
中距離＝2スクエア以内	中期間＝しばらく効果が続く
長距離＝見通せる範囲	長期間＝かなり長く効果が続く
	永　久＝ゲーム中効果が続く
	不定／特殊＝(各呪文の説明を参照)

3-1 メイジの呪文

※レベル1のメイジの呪文

アーマー／Armor

レンジ：0　持続：特殊　対象：キャラクター1人

この呪文により、目標となったキャラクターの周囲に魔法のフィールドを作り、それによりスケール・メイル(AC6)と同等の防御効果をあたえることができます。ただし、アーマークラスがすでに6以下の場合には効果がありません。またシールドの呪文と併用しても相乗効果はありません。この呪文の効果は、呪文がディスペルされるか、キャラクターが「メイジのレベル数＋8」以上に相当するダメージを受けるまで持続します。

バーニング・ハンズ／Burning　Hands

レンジ：短距離　　持続：瞬間　　対象：前列の敵

この呪文を唱えると指先から炎が吹き出します。この呪文の威力は、メイジのレベルが上がるにつれて大きくなります。与えるダメージは、メイジのレベル数×２＋(１～３)となります。例えばレベル10のメイジなら、21～23のダメージを与えることができます。

ディテクト・マジック／Detect　Magic

レンジ：０　　持続：短期間　　対象：持っているアイテム

パーティのメンバーが持っているアイテムの中で、魔法がかかっているものを確かめる呪文です。魔法がかけられたアイテムが短時間光ります。

マジック・ミサイル／Magic　Missile

レンジ：長距離　　持続：瞬間　　対象：敵１体

メイジが作り出す魔法の矢が、敵１体を確実に攻撃します。モンスターが２体いる場合は、唱えたキャラクターと同じ側のモンスターを自動的に攻撃します。この呪文は、メイジのレベルが上がるごとに、与えることのできるダメージが大きくなります。マジック・ミサイルは最初２～５ポイントのダメージを与えることができますが、２レベル上がるごとに２～５ポイントが加算されていきます。つまり、レベル１、２のメイジは２～５ポイントのダメージを与えることができ、レベル３、４なると４～10ポイントのダメージを与えられることができます。

シールド／Shield

レンジ：０　　持続：短～中期間　　対象：呪文を唱えた本人

メイジの前に、マジック・ミサイルの攻撃を完全に防ぐことのできる、見えないバリアを作りだします。このシールドには、ダーツやスピアのような投てき武器に対してはAC(アーマー・クラス)２、弓矢やスリングなどの飛び道具に対してはAC３の防御能力があります。ただし、この呪文はアーマーの呪文と併用しても相乗効果は得られません。呪文の持続期間は、唱えるキャラクターのレベルに応じて長くなります。

ショッキング・グラスプ／Shocking Grasp

レンジ：短距離　持続：不定(モンスターに触るまで)　対象：呪文を唱えた本人

唱えたキャラクターの手に強力な電気を帯びさせる呪文です。手に帯電した電気は自然放電してしまうか、キャラクターが隣接するモンスターに触るまで持続します。この呪文が唱えられると、帯電した手がグラフィック表示されます。前列にいるメイジは、この帯電した手を使って接近戦の武器の様に攻撃することができます。この呪文のダメージは、「1～8＋(メイジのレベル数)」ポイントで、例えば、レベル10のメイジは11～18ポイントのダメージを与えることができます。呪文の持続時間は、メイジのレベルに応じて長くなります。

❈レベル2のメイジの呪文

ブラー／Blur

レンジ：0　持続：短期間　対象：呪文を唱えた本人

この呪文の持続期間中、メイジの姿は霞がかかったように揺れ動き、敵からの攻撃が受けにくくなります。トゥルー・シーイングの呪文は、この呪文を無力化します。

ディテクト・インビジビリティ／Detect Invisibility

レンジ：短距離　持続：中期間　対象：パーティ前方1スクエア

この呪文により、不可視のモンスター、アイテム、魔法効果などを見ることができます。ただし、幻影を見破ることはできません。

インビジビリティ／Invisibility

レンジ：0　持続：特殊　対象：キャラクター1人

この呪文は、目標となったキャラクターを敵の視界から消すことができます。このキャラクターはモンスターを攻撃するまで不可視の状態になります。ただし、強力なモンスターの中には、不可視状態のキャラクターを関知したり、実際に見ることができる能力を備えたものがいます。

インプルーブド・アイデンティファイ／Improved Identify

レンジ：0　持続：瞬間　対象：持っているアイテム1つ

この呪文を唱えると、メイジの手の中にあるアイテムが何なのかを識別することができます。アイテムの名前、攻撃や防御の際のボーナス値を知ることができます。ただし、特別な魔法書のようなアイテムは、この呪文では識別できないので注意が必要です。

メルフズ・アシッド・アロー／Melf's Acid Arrow

レンジ：長距離　　持続：特殊　　対象：敵1体

この呪文は魔法の矢を作りだし、同レベルのファイターが放つ矢と同等のダメージを敵に与えることができます。しかも、そのダメージは距離に関係しません。1回あたり2～8ポイントのダメージを与えることができます。メイジのレベルが3レベル上がるごとにダメージを与える回数が増します(攻撃のダメージの他に、強酸によるダメージも与えます)。例えば、レベル3～5のメイジなら2回、レベル6～8のメイジなら3回攻撃することができます。

プロテクション・フロム・パラリシス／Protection from Paralysis

レンジ：0　　持続：長期間　　対象：キャラクター1人

この呪文により、毒による麻痺や、ホールド・パーソンやスロウなどや麻痺させる呪文に対する完全な免疫を作ることができます。ただしこの呪文は、キャラクターを「麻痺」からは守ることができても、攻撃による物理的ダメージには効果がないことをお忘れなく。

※レベル3のメイジの呪文

ディスペル・マジック／Dispel Magic

レンジ：0　　持続：瞬間　　対象：パーティ全員

パーティに及ぶ全ての呪文の効果を無効にすることができます。この呪文は、治癒系の呪文は無力化しませんが、ホールド・パーソンやブレスなどの呪文を無効にします。

ファイヤー・ボール／Fireball

レンジ：長距離　　持続：瞬間　　対象：1スクエア

ファイヤー・ボールは、目標のスクエアにある全ての物にダメージを与える爆発する炎の塊です。ダメージはメイジのレベル数ごとに1～6ポイント増加します。ただし、レベル10を上限とし以降は増加しません。例えばレベル10なら、10～60ポイントのダメージを与えることができます。

ヘイスト／Haste

レンジ：0　持続：中期間　対象：レベルあたり1人

この呪文により、目標となったキャラクターは通常の倍の速さで移動、攻撃をすることができるようになります(呪文を唱える早さは変わりません)。メイジのレベルに応じて、呪文の持続期間が長くなります。

ホールド・パーソン／Hold　Person

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：敵4体まで

呪文を掛けられると、硬直して動くことも話すこともできなくなります。人間、亜人間、ヒューマノイドに対して有効です。持続期間は、メイジのレベルに応じて長くなります。

ホールド・アンデッド／Hold　Undead

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：敵3体まで

呪文を掛けられると、硬直して動くことができなくなります。呪文を唱えたメイジと同程度の強さかそれより弱いアンデッド・モンスターに対して有効です。スケルトン、ゾンビ、グールには威力を発揮しますが、それ以外のアンデッドモンスターはこの呪文に対する耐性を持っています。持続期間は、メイジのレベルに応じて長くなります。

インビジビリティ 10'レイディアス／Invisibility 10' Radius

レンジ：0　持続：特殊　対象：パーティ全体

この呪文で、パーティ全体を敵の視界から消す事ができます。不可視状態のパーティのメンバーは、敵を攻撃するまでその状態を保ちます。強力なモンスターのなかには、不可視状態のキャラクターを関知したり、実際に見ることができる能力を備えたものがいます。

ライトニング・ボルト／Lightning　Bolt

レンジ：長距離　持続：瞬間　対象：2スクエア

強力な電気エネルギーをもつ稲妻を発射する呪文です。呪文は最初の目標を攻撃した後、続けて次のスクエアまで攻撃します。ダメージはメイジのレベル数ごとに1～6ポイント増加します。ただし、レベル10を上限とし以降は増加しません。例えばレベル10のメイジなら、10～60ポイントのダメージを与えることができます。

スロウ／Slow

レンジ：長距離　持続：長期間　対象：２スクエア

この呪文により、敵の移動、攻撃の早さを通常の半分にすることができます。この呪文をかけられると、アーマークラスに４ポイントのペナルティが与えられ、攻撃時にもペナルティが与えられます。デクスタリティの戦闘におけるボーナスは無効になります。

ヴァンピリック・タッチ／Vampiric　Touch

レンジ：短距離　持続：一回の攻撃　対象：呪文を唱えた本人

この呪文を唱えると、光る手がグラフィック表示されます。前列のメイジは、この手で、接近戦の武器のように攻撃することができます。攻撃が成功して、敵に触れることができると、２レベルあたり１～６ポイントのダメージを与えられることができます。例えば、レベル10のメイジなら５～30ポイントのダメージを与えることができます。この敵に与えたダメージと同じ値が、一時的にヒット・ポイントとしてメイジに与えられ、メイジが受けたダメージはまずこの値から差し引かれることになります。この呪文はスケルトンのようなアンデッド・モンスターには効果がありません。

ウォーター・ブリージング／Water　Breathing

レンジ：０　持続：長期間　対象：パーティ全体

この呪文により、パーティのメンバーは水中でも呼吸ができるるようになります。持続期間は、呪文をかけるキャラクターの人数で割った値になります。

❈レベル４のメイジの呪文

フィア／Fear

レンジ：短距離　持続：中期間　対象：１スクエア

恐怖を産み出す呪文です。この呪文を受けた生き物は、恐れをなして皆パーティから逃げて行きます。敵が恐怖を感じている持続時間は、メイジのレベルにより変化し、レベルが高いほど長くなります。

アイス・ストーム／Ice　Storm

レンジ：中～長距離　持続：瞬間　対象：３×３のスクエア

大きなひょうの激流で攻撃する呪文です。この呪文は、目標区域に３～30ポイントのダメージを与えます。呪文の有効範囲は、メイジのレベルによって異なります。

インプルーブド・インビジビリティ／Improved Invisibility

レンジ：0　持続：短期間　対象：1人のキャラクター

この呪文で、目標となったキャラクターを敵の視界から消すことができます。不可視となったキャラクターは、武器や呪文で敵を攻撃しても不可視の状態のままでいることができます。不可視の状態では攻撃を受けにくくなります。トルー・シーイングの呪文は、この呪文を無力化します。強力なモンスターのなかには、不可視状態のキャラクターを関知したり、実際に見ることができる能力を備えたものがいます。

リムーブ・カース／Remove Curse

レンジ：0　持続：永久　対象：キャラクター1人

この呪文で、呪われたアイテムを手にしているキャラクターが、そのアイテムを捨てることができるようになります。ただし、アイテムにかけられた呪い自体はそのまま残ります。

❈レベル5のメイジの呪文

コーン・オブ・コールド／Cone of Cold

レンジ：短距離　持続：瞬間　対象：3スクエア

この呪文で、円錐状の冷気の場を作りだします。この痺れるような冷気は、レベルあたり2～5ポイントのダメージを与えます。例えば、レベル10のメイジなら20～50のダメージを与えることができます。

ホールド・モンスター／Hold Monster

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：1スクエア

この呪文は、ホールド・パーソンに似ていますが、より多くの種類のモンスターに効果があります。ただし、アンデッド・モンスターには効果がありません。呪文の持続期間は、メイジのレベルに応じて長くなります。

ウォール・オブ・フォース／Wall of Force

レンジ：短距離　持続：短期間　対象：1スクエア

この呪文で、モンスターや呪文を遮るバリアを作ることができます。この壁はディスインテグレイトの呪文を唱えるか、壁のあるスクエアにパーティが足を踏み入れるとなくなります。

❈レベル6のメイジの呪文

デス・スペル／Death Spell

レンジ：長距離　持続：瞬間　対象：3ブロック

この呪文で、弱い敵を簡単に一掃することができます。ただし、モンスターが強ければ強いほど、倒せる敵の数は少なくなってしまいます。強力なモンスターの中にはこの呪文が効果がないものもいます。アンデッド・モンスターには、まったく効果がありません。

ディスインテグレイト／Disintegrate

レンジ：短距離　持続：瞬間　対象：敵1体

この呪文が当たった生き物を全て消滅させます。消滅は一瞬のうちに起こり、その効果は永久に持続します。

フレッシュ・トゥ・ストーンズ／Flesh to Stone

レンジ：中距離　持続：永久（解除されるまで）　対象：敵1体

この呪文は、目標となったあらゆるものを石化します。効果は、ストーン・トゥ・フレッシュの呪文によって解除されるまで継続します。

ストーン・トゥ・フレッシュ／Stone to Flesh

レンジ：0　持続：永久（再度石化されるまで）　対象：1人のキャラクター

この呪文は、石化されたキャラクターに再び生命を与えます。効果は、フレッシュ・トゥ・ストーンの呪文や、メドゥーサやバジリスクなどのモンスターによって、再び石化されるまで継続します。

トゥルー・シーイング／True Seeing

レンジ：0　持続：短期間　対象：特殊

この呪文によって、パーティは物の真実の姿を見ることができます。幻の壁に悩まされることもなく、また見えないモンスターやアイテム、魔法の効果などが見えるようになります。またこの呪文は、ある種の罠や、罠のかかったアイテムなどに、赤い炎を投げかけて取り除くこともできます。

❈レベル７のメイジの呪文

アシッド・ストーム／Acid Storm

レンジ：長距離　持続：瞬間　対象：３スクエア

この呪文によって、対象範囲に大量の強酸の雨を降らせます。範囲内にいる生き物は、メイジのレベルが、レベル７以下あればレベルごとに１～６ポイントのダメージを、レベル８以上であればそれに加えて１～８ポイントのダメージを与えます。

フィンガー・オブ・デス／Finger of Death

レンジ：０　持続：永久　対象：敵１体

この呪文は、目標とする生き物の生命力をふき消します。成功すれば、犠牲者は二度と立ち上がることはないし、生き返ることもありません。使用者はまずフィンガー・オブ・デスの呪文を唱え、次に倒したい目標を指さします。これで（運が良ければ）その生き物を倒すことができます。死に至らない場合でも、３～17ポイントのダメージを与えることができます。

モーデンカイネンズ・ソード／Mordenkainen's Sword

レンジ：短距離　持続：中期間　対象：１攻撃につき敵１体

この呪文を唱えると剣が現れ、メイジは第２列や第３列にいても、その剣を使って戦うことができます。剣による攻撃は、メイジの半分のレベルを持つファイターが、第１列で剣を振るった場合とと同じ効果を与えることができます。例えば、レベル14のメイジがこの呪文を使った場合、レベル７のファイターが剣で斬ったのと同じ攻撃になります。この剣には、魔法攻撃のボーナスやダメージボーナスはありませんが、約５％の確率で無条件にヒットします。この剣は、人間程度の大きさの生き物に対しては５～20ポイントのダメージを、それより大きな生き物に対しては５～30ポイントのダメージを与えることができます。

パワー・ワード・スタン／Power Word, Stun

レンジ：長距離　持続：特殊　対象：敵１体

この呪文を唱えると、敵は気絶して動けなくなります。相手の持っているヒット・ポイントが少ないほど気絶している時間が長くなります。ただし、非常に強力な生き物や、元気な相手には効果がない場合もあります。

❇レベル8のメイジの呪文

アビダルジムズ・ホリィド・ウィルティング／Abi-Dalzim's Horrid Wilting

レンジ：短距離　持続：瞬間　対象：１スクエア

この呪文は、対象範囲内にいるあらゆる目標の体から、水分を蒸発させます。メイジのレベルに応じて、１レベルごとに１～８ポイントのダメージを与えることができます。ウォーター・エレメンタルや植物に対しては特に有効です。

ビグビーズ・クレンチド・フィスト／Bigby's Clenched Fist

レンジ：短距離　持続：中期間　対象：１攻撃につき敵１体

この呪文を唱えると巨大な拳が現れ、戦闘の際にこの拳をメイジが（離れたところから）自由に操作できます。この拳は、ほとんどの場合ヒットしますが、敵に与えるダメージの幅が大きいので、効率的に多くの有効打を与えることが大切です。この呪文を使えば、メイジは後列からでも攻撃することができます。

❇レベル9のメイジの呪文

エナジー・ドレイン／Energy Drain

レンジ：短距離　持続：永久　対象：敵１体

メイジからこの呪文を受けた生き物は、レベルを２レベルか、２～16のヒット・ポイントを失うことになります。同時に戦闘におけるボーナスも失ないます。

メテオ・スウォーム／Meteor Swarm

レンジ：長距離　持続：瞬間　対象：３×３スクエア

４つのファイヤーボールが廊下をぐるぐる回ります。ファイヤーボールの通り道にいた者はすべて、この呪文による最大のダメージを受けます。ファイヤーボールは列をなして飛び回り、四角形または菱形を形成します。不幸にもそのまん中に入ってしまうと、４つのファイヤーボールすべてから攻撃を受けることになります。

パワー・ワード・キル／Power Word, Kill

レンジ：長距離　持続：永久　対象：１スクエア

この呪文で、ヒット・ポイントが60以下の生き物を殺します。各々のヒット・ポイントが10以下なら２体以上の生き物を殺すことも可能です（ただし、ヒット・ポイントの合計が120までの場合）。例えば、ヒット・ポイントが10の生き物なら、12体まで殺すことができます。

タイム・ストップ／Time Stop

レンジ：0　　持続：短期間　　対象：パーティ全体

この呪文により、一瞬の間だけ時間を止めることができます。メイジやパーティ・メンバーは、その間に他の呪文を唱えたり逃げたりする時間を得ることができます。呪文の有効範囲外の時間も、一時的にすべて止まってしまい、まるで時間が静止したかのようになります。独特なモンスターや半神半人のモンスター、巨大な像だけはこの呪文の影響を受けません。

3-2 クレリックの呪文

❖レベル1のクレリックの呪文

ブレス／Bless

レンジ：0　　持続：中期間　　対象：パーティ全体

この呪文を唱えるとパーティ全体の士気が高まります。すべてのキャラクターが攻撃時にボーナスを得ることができます。ブレスの呪文を2回以上唱えても、その効力が加算されることはありません。レベルの高いパラディンもブレスの呪文を唱えることができます。

コーズ・ライト・ウーンズ／Cause Light Wounds

レンジ：短距離　　持続：永久　　対象：敵1体

この呪文によって、クレリックは敵に1～8ポイントのダメージを与えることができます。ただし、この呪文で攻撃する場合、クレリックは前列に位置しておく必要があります。

キュア・ライト・ウーンズ／Cure Light Wounds

レンジ：0　　持続：永久　　対象：キャラクター1人

この呪文を負傷したキャラクターに唱えることにより、ヒット・ポイントを1～8ポイント回復させることができます。レベルの高いパラディンも、この呪文を唱えることができます。

ディテクト・マジック／Detect Magic

レンジ：0　　持続：瞬間　　対象：持っているアイテム

この呪文で、パーティのメンバーが持っているアイテムに魔法がかけられているかどうかを判断することができます。魔法のかかっているアイテムがあると、短い間だけ画面表示されます。レベルの高いパラディンもこの呪文を唱えることができます。

プロテクション・フロム・イビル／Protection from Evil

レンジ：0　持続：中期間　対象：キャラクター1人

この呪文により、キャラクターを魔法の殻で包みます。この殻は他のいかなる邪悪な生き物の攻撃を防ぐことができます。クレリックのレベルが上がるにつれて、呪文の効果の持続時間が長くなります。レベルの高いパラディンもこの呪文を唱えることができます。

❖レベル2のクレリックの呪文

エイド／Aid

レンジ：0　持続：短～中期間　対象：キャラクター1人

この呪文は、ブレスと同じ効果を持ち、さらに対象となったキャラクターに1～8ポイントのヒット・ポイントを一時的に与えることができます。キャラクターが戦闘において傷ついた場合、ヒット・ポイントはその一時的に追加された分から差し引かれることになります。クレリックのレベルが上がるにつれて、呪文の持続時間が長くなります。

フレイム・ブレード／Flame Blade

レンジ：短距離　持続：中期間　対象：ターゲット1人

この呪文を唱えると、炎のような刃が現れクレリックの手から飛びだします。この刃は普通の剣と同様に敵に攻撃し、通常7～10ポイントのダメージを与えます。この呪文を唱えると同時に、クレリックの手には燃えさかる剣のグラフィックが表示されます。これを接近戦用の武器と同様に使って、敵を攻撃すればよいのです。炎の攻撃にたいして耐性がある敵に対しては、与えるダメージがいくぶん減少します。クレリックのレベルが上がるにつれて、呪文の持続時間が長くなります。

ホールド・パーソン／Hold Person

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：敵1～4体

呪文を掛けられると、硬直して動くことも話すこともできなくなります。人間、亜人間、ヒューマノイドに対して有効です。持続期間は、クレリックのレベルに応じて長くなります。

レジスト・コールド／Resist Cold

レンジ：0　持続：中期間　対象：キャラクター1人

この呪文により、対象となったキャラクターは冷気を使う攻撃や呪文に対する耐性を持つようになります。つまり、攻撃によって受けるダメージが減少します。

レジスト・ファイアー／Resist Fire

レンジ：0　持続：中期間　対象：キャラクター1人

この呪文により、対象となったキャラクターは炎を使った攻撃や呪文に対する耐性を持つようになります。つまり、攻撃によって受けるダメージが減少します。

スロー・ポイズン／Slow Poison

レンジ：0　持続：長期間　対象：キャラクター1人

この呪文により、限られた時間の間、あらゆる種類の毒の効果を遅らせることができます。この呪文の効果が消えると、ニュートラライズ・ポイズンの呪文が唱えられない限り、そのキャラクターは本来の毒の効果に苦しめられることになります。クレリックのレベルが上がるにつれて、呪文の持続時間は長くなります。レベルの高いパラディンもこの呪文を唱えることができます。

スピリチュアル・ハンマー／Spiritual Hummer

レンジ：長距離　持続：中期間　対象：1攻撃につき敵1体

この呪文を唱えると、強力なハンマーがあらわれ、クレリックは敵に向かってそれを投げつけることができます。クレリックのレベルが高ければ高いほど、ハンマーの与えるダメージは大きくなります。このハンマーは、呪文の効力が持続する限り、1回の攻撃を終えるごとにクレリックのところに戻ってきます。

❈レベル3のクレリックの呪文

クリエイト・フード・アンド・ウォーター／Create Food & Water

レンジ：0　持続：永久　対象：特殊

この呪文によって、クレリックはパーティ全員のための食糧を作り出すことができます。もしキャラクターのフード・バーが空白で、そのまま何も食べずにいると、24時間ごとに1ヒット・ポイントのダメージを受けることになります。メイジやクレリックは空腹のままでは新たな呪文を手に入れることができません。

ディスペル・マジック／Dispel Magic

レンジ：0　　持続：瞬間　　対象：パーティ全体

パーティに及ぶ全ての呪文の効果を無効にすることができます。この呪文は、治癒系の呪文は無力化しませんが、ホールド・パーソンやブレスなどの呪文を無効にします。

マジカル・ベストメント／Magical Vestment

レンジ：0　　持続：中期間　　対象：呪文を唱えた本人

この呪文は、クレリック自身のローブに魔法をかけて最低でもチェイン・メイル（AC 5）と同等の防御能力を与えることができます。クレリックのレベルがレベル5以上だと、3レベルごとにアーマークラスの上がり方が1ずつ増えていきます。例えば、レベル11のクレリックならばAC 3の防御が得られることになります。ただしこの呪文を2回以上唱えたり、他の呪文や鎧などと組み合わせても相乗効果は得られません。クレリックのレベルが上がるにつれて、呪文の持続時間が長くなります。

ネガティブ・プレーン・プロテクション／Negative Plane Protection

レンジ：0　　持続：長期（攻撃を受けるまで）　対象：キャラクター1人

この呪文は、レベルを下げてしまうアンデッド・モンスターの攻撃から、部分的な防御をすることができます。しかし、その攻撃による肉体的なダメージは防ぐことはできません。この呪文で防御したキャラクターがアンデッド・モンスターの攻撃を受けた場合、そのダメージは、呪文の威力に応じて2～12ポイントとなります。

プレイヤー／Prayer

レンジ：0　　持続：短～中期間　　対象：パーティ全体

レベル1のブレスがより強力にした呪文です。この呪文によりパーティの戦闘能力を向上させ、敵の戦闘能力は減少させます。この呪文を2回以上唱えても、効果が加算されることはありません。クレリックのレベルが上がるにつれて、呪文の持続時間が長くなります。

プロテクション・フロム・ファイアー／Protection from Fire

レンジ：0　　持続：長期間　　対象：キャラクター1人

この呪文をより、対象となったキャラクターは、一定時間炎による攻撃から全くダメージを受けなくなります。呪文が攻撃によるダメージを吸収してしまいます。吸収可能な量のダメージをすべて吸収してしまうと、呪文の効果は消滅します。

リムーブ・パラリシス／Remove Paralysis

レンジ：0　持続：永久　対象：キャラクター1～4人

この呪文で、あらゆる麻痺状態や魔法による麻痺から回復させることができます。ホールドやスローの呪文に対しても有効です。

❖レベル4のクレリックの呪文

ブレスド・ワームス／Blessed Warmth

レンジ：0　持続：中期間　対象：パーティ全体

この呪文により、パーティは自然の寒さをしのぎ、さらに魔法の冷気による攻撃に対する特別な耐性を得ることができます。

コーズ・シリアス・ウーンズ／Cause Serious Wounds

レンジ：短距離　持続：永久　対象：敵1体

レベル1のコーズ・ライト・ウーンズと同じような呪文ですが、与えることのできるダメージが、3～17ポイントと大きくなっています。この呪文を唱えるクレリックは、前列に位置していることが必要です。

キュア・シリアス・ウーンズ／Cure Serious Wounds

レンジ：0　持続：永久　対象：キャラクター1人

レベル1のキュア・シリアス・ウーンズと同じような呪文ですが、回復するヒット・ポイントが3～17ポイントと大きくなっています。

フリー・アクション／Free Action

レンジ：0　持続：長期間　対象：キャラクター1人

この呪文により、対象となったキャラクターは行動の障害が取り除かれて、水中でも通常どおりの攻撃をすることができます。同時にスロー、ホールド、パラリシスなどの呪文を防ぐ能力も与えられます。ただし、この呪文で自由になるのが水中での行動だけで、水中での呼吸まで可能になるわけではないので注意が必要です。

ニュートラライズ・ポイズン／Neutralize Poison

レンジ：0　持続：永久　対象：キャラクター1人

この呪文には、あらゆる毒に対する解毒効果があります。ただし、毒によってすでに死んでしまったキャラクターを生き返らせることはできません。

ポイズン／Poison

レンジ：近く　持続：瞬間　対象：敵１体

この呪文を唱えると、触れただけで敵に毒の効果を与えることができます。この呪文を使って敵に触れると、敵は毒により死んでしまうでしょう。

プロテクション・フロム・イビル 10'レイディアス／Protection from Evil, 10'Radius

レンジ：0　持続：中～長期間　対象：パーティ全体

レベル１のプロテクション・フロム・エヴィルと同じような呪文ですが、パーティ全体に対して効果があります。クレリックのレベルが上がるにつれて、呪文の持続時間が長くなります。

❖レベル５のクレリックの呪文

コーズ・クリティカル・ウーンズ／Cause Criticals Wounds

レンジ：短距離　持続：永久　対象：敵１体

レベル１のコーズ・ライト・ウーンズと同じような呪文ですが、6～27ポイントと大きなダメージを与える点が違います。この呪文を唱えるクレリックは、前列に位置していることが必要です。

キュア・クリティカル・ウーンズ／Cure Critical Wounds

レンジ：0　持続：永久　対象：キャラクター１人

レベル１のキュア・ライト・ウーンズと同じような呪文ですが、6～27ポイントと大きくヒット・ポイントを回復できる点が違います。

フレイム・ストライク／Flame Strike

レンジ：長距離　持続：瞬間　対象：１スクエア

この呪文により、空から炎の柱を呼び寄せることができます。この呪文で攻撃された敵は、6～48ポイントのダメージを受けます。

レイズ・デッド／Raise Dead

レンジ：0　持続：永久　対象：キャラクター１人

クレリックはこの呪文により、エルフ以外の死亡したキャラクターを復活させることができます。ただし、成功の可能性は、対象となるキャラクターの体質と、運に左右されます。

スレイ・リビング／Slay Living

レンジ：短距離　持続：永久　対象：敵1体

この呪文を受けた敵は、即死するか、死なないまでも強いダメージを受けます。効果は敵のレベルによって決まり、敵のレベルが高ければダメージを受けるだけですむ確率が高くなります。

トゥルー・シーイング／True Seeing

レンジ：0　持続：短期間　対象：特殊

この呪文によって、パーティは真実の姿を見ることができます。幻の壁に悩まされることもなく、不可視の状態だったモンスター、アイテム、魔法の効果などが見えるようになります。この呪文はまた、ある種の罠や、罠のかかったアイテムなどに、赤い炎を投げかけて取り除くこともできます。

❈レベル6のクレリックの呪文

ハーム／Harm

レンジ：短距離　持続：永久　対象：敵1体

この呪文で、敵を死の瀬戸際まで追い込むことができます。敵がいかに多くのヒット・ポイントを持っていようと、この呪文により残り数ポイントしかヒット・ポイントが残っていない状態にすることができます。この呪文を唱えるクレリックは、前列に位置していることが必要です。

ヒール／Heal

レンジ：0　持続：永久　対象：キャラクター1人

この呪文で、キャラクターの負傷、毒による障害、盲目、麻痺などのすべてを治癒し、完全に回復させることができます。

ヒーローズ・フィースト／Heroes' Feast

レンジ：0　持続：永久　対象：パーティ全体

この呪文は、キャラクター全員の空腹を満たすだけでなく、病気を治し、治癒を行い、ブレスの呪文のように士気を上げることができます。さらに呪文を唱えた後には、キャラクターから恐れ、毒、絶望、混乱などの障害を消しさることができます。

ソルズ・シーリング・オーブ／Sol's Searing Orb

レンジ：長距離　　持続：瞬間　　対象：敵1体

この呪文で、宝石を武器に変えることができます。呪文を唱えたら宝石はシーリング・オーブに変わるので、できるだけ早く投げること。そうすれば、ヒットする確率が極めて高くなります。もし宝石が当たれば、6〜36ポイントの炎のダメージを与えることができ、さらに相手は短時間目が見えなくなります。アンデッド・モンスターの場合は、受けるダメージが2倍になります。

❖レベル7のクレリックの呪文

ファイアー・ストーム／Fire Storm

レンジ：長距離　　持続：瞬間　　対象：3×3スクエア

この呪文を唱えると、対象区域全体に一面の炎が噴きわたり、ファイヤーボールの呪文と同じ効果を与えることができます。その対象区域内にいるすべての生き物は、2〜16ポイントのダメージに加えてクレリックのレベルと同じ値のダメージを受けることになります。

リザレクション／Resurrection

レンジ：0　　持続：永久　　対象：キャラクター1人

この呪文は、キャラクターの命を復活させます。対象にはエルフも含まれます。復活したキャラクターのヒット・ポイントは最大値まで回復し、戦闘のような激しい行動に即刻復帰することも可能です。

3-3 戦略的な呪文の使い方

呪文はパーティの能力の中で重要な位置を占めています。メンバーが使うことのできる呪文は、パーティがとることのできる戦略の決定に大きな影響をあたえます。
以下の章では、呪文を攻撃の呪文、防御の呪文、治癒の呪文、その他の呪文の４タイプに分類して説明してあります。また、それぞれのタイプの呪文の効果的な使用法に関する特別なヒントも書き添えてあります。

クレリックにしか使えない呪文には、＊印がつけてあります。

※攻撃の呪文

バーニング・ハンズ、コーズ・ライト・ウーンズ*、
ショッキング・グラスプ、フレイム・ブレード*、
ヴァンピリック・タッチ、コーズ・シリアス・ウーンズ*、
コーズ・クリティカル・ウーンズ*、ポイズン*、
ハーム*、エナジー・ドレイン

これらは接近戦での魔法攻撃用の呪文です。バーニング・ハンズを除いて、これらの呪文を唱える者は、パーティの前に位置している必要があります。ポイズンは相手をすぐに殺してしまうでしょう。呪文を唱えるためには時間がかかり、また呪文を唱える者が攻撃されやすいことを考えると、これらの攻撃の呪文は通常最後の手段として用いられます。

マジック・ミサイル、メルフズ・アシッド・アロウ、
スピリチュアル・ハンマー*、ソルズ・シーリング・オーブ*、
モーデンカイネンズ・ソード、ビグビーズ・クレンチト・フィスト

これらは、一度に１体のモンスターを攻撃する、射程の長い魔法攻撃の呪文です。これらの呪文を使えば、安全な後列に位置していても攻撃することができます。

ディスインテグレイト、フレッシュ・トゥ・ストーン、
デス・スペル、フィンガー・オブ・デス、パワー・ワード・キル

これらは、一回の攻撃ごとに1体の目標を抹殺することができる長射程の魔法攻撃の呪文です。レベルの高いメイジが、ヒット・ポイントの多い敵を攻撃する際に好んで使う呪文です。

ホールド・パーソン、ファイヤー・ボール、ライトニング・ボルト、
スロー、フィアー、ホールド・アンデッド、アイス・ストーム、
コーン・オブ・コールド、フレイム・ストライク*、
ホールド・モンスター、アシッド・ストーム、ファイアー・ストーム*、
パワー・ワード、スタン、アビ・ダルジムズ・ホリィド・ウィルティング、
メテオ・スワーム、タイム・ストップ

これらは、範囲内にいる複数の敵に対して攻撃することができる長射程の魔法攻撃の呪文です。与えるダメージが大きいので、レベルの高い呪文使用者が好んで使用します。

範囲内の複数のモンスターに効果のある呪文は、特に多数の敵と戦っている際に有効です。呪文の「対象」を注意して見ておくことが大切です。複数のスクエアに効果を与える呪文は、組織的な攻撃をすることができないモンスターに対してはさらに効果的であり、逆に群れになって攻撃してくるモンスターに対しては、一つのスクエアに攻撃する呪文がより効果的と言えるでしょう。

アイス・ストームとホールド・パーソンの2つの呪文を使う際には特に注意する必要があります。もしアイス・ストームをかける目標が、パーティの戦闘範囲内にいた場合、パーティも同時にダメージを受けてしまうからです。また、ホールド・パーソンは、人間および人型のモンスターにしか効果がありません。

※防御の呪文

アーマー、ブラー、プロテクション・フロム・イビル*、
シールド、マジカル・ヴェストメント*、
プロテクション・フロム・イビル10'レイディアス*

これらの呪文は、主に物理的な攻撃に対する防御効果があります。物理的な攻撃が予想される危険な戦闘の前には、先頭の列にいるキャラクターにこれらの呪文をかけておくとよいでしょう。

ブレス*、プレイヤー*、ネガティブ・プレーン・プロテクション

これらの呪文は、主に魔法攻撃に対する防御効果があります。魔法攻撃が予想される危険な戦闘の前には、先頭の列にいるキャラクターにこれらの呪文をかけておくとよいでしょう。

レジスト・コールド*、レジスト・ファイアー*、
プロテクション・フロム・パラリシス、
プロテクション・フロム・ファイアー、ブレスト・ワームス

これらの呪文は、物理的攻撃および魔法攻撃の両方の防御効果があります。例えば、プロテクション・フロム・パラリシスは、呪文による麻痺と物理的攻撃による麻痺のいずれに対しても効果を発揮します。

※治癒の呪文

キュア・ライト・ウーンズ*、エイド*、キュア・シリアス・ウーンズ*、
キュア・クリティカル・ウーンズ*、ヒール*、ヒーローズフィースト*

これらの呪文は、キャラクターの失われたヒット・ポイントを回復させます。エイドの呪文は、キャラクターのヒット・ポイントを通常の最大値以上に回復させることが可能ですが、その増加は一時的なものでしかありません。クレリックは、パーティが休憩している時にすばやく治癒ができるように、キュア・ライト・ウーンズなどの呪文を準備させておく必要があります。

**スロー・ポイズン*、リムーブ・パラリシス*、
ニュートラライズ・ポイズン*、リムーブ・カーズ、
ストーン・トゥ・フレッシュ**

これらの呪文は、毒や麻痺、呪い、それにフレッシュ・トゥ・ストーンによる石化を、遅らせたり無効にしたりできます。毒や麻痺や石化の魔法を使えるモンスターの近くを通っても大丈夫なように、常にこれらの呪文を数多く準備しておきましょう。

レイズ・デッド*、リザレクション

これらの呪文は、死んだキャラクターを生き返らせることができます(ただしエルフを復活させるのは不可能です)。クレリックのレベルが高くなったら、どちらかひとつは覚えておきましょう。

❈その他の呪文

ディテクトマジック

パーティがゲーム中に手に入れたアイテムを鑑定するのに非常に役に立つ呪文です。パーティが魔法のアイテムを持っていると、それを光らせる働きを持っています。

インビジビリティー、インビジビリティー10'レイディアス

インビジビリティーは隣の列にいるキャラクターに対する防御として有効な呪文です。インビジビリティー・10'レイディウスは、魔法センサーや覗きの目からパーティ全体を隠すのに使うことができます。
パーティが不可視の状態であっても、ほとんどのモンスターはパーティの存在を探りあてることができるでしょう。しかし、不可視のパーティに向かって攻撃することは、敵にとって大きな負担となるはずです。

クリエイト・フード・アンド・ウォーター*

ゲームの後半で食糧が乏しくなったときにはたいへん便利な呪文です。パーティが餓死する前に(飢えてしまってからでは遅い！)、この呪文を絶対に覚えておきましょう。

ヘイスト

戦闘で相手にしているモンスターの動きが早過ぎるときに有効な呪文です。この呪文で、パーティの攻撃をより早く行なうことができます。危険な戦闘の前にはこの呪文をかけるようにしましょう。

トゥルー・シーイング

この呪文は、パーティが幻影、見えないモンスター、罠などがたくさんあるところで、動きがとれなくなってしまった場合に役立ちます。

ディスインテグレイト

行く手をさえぎる壁や特殊な障害を除去するのに、しばしば役に立つ呪文です(モンスターもどけることができます)。

ウォーター・ブリージング

この呪文で、水中でも息ができるようになります。

フリー・アクション

水中でも体の動きに制約がなくなるほか、ある種の麻痺呪文や行動を妨害する呪文をまぬがれることができます。

4-1 敵への攻撃

キャラクターは、通常、剣やメイスなどの武器を使って、敵と面と向かった戦いを行なうことになります。あるいは、呪文を唱えたり、弓やスリングを使って離れた位置から攻撃を仕掛ける、という戦闘も可能です。
一般にキャラクターは、最前列の自分と同じ側にいる敵を攻撃します。戦闘の結果、敵が1体だけ残された場合は、その敵はスクエアの中心に移動するので、両側にいるキャラクターからも攻撃が可能になります。

※戦闘システム

戦闘システムをよく理解すれば、異なる状況において最も効果的な武器や戦術を用いることができます。戦闘における各キャラクターの能力は、そのキャラクターのアーマー・クラス、THACØ、ダメージなどによって決定されます。

アーマー・クラス……アーマー・クラス(AC)は、モンスターに攻撃を当てる(ヒットさせる)場合の困難度を示しています。アーマー・クラスの値が低ければ低いほど、敵をヒットしづらくなります。アーマー・クラスは、アーマー自体の強度と、そのキャラクターのデクスタリティに基づくボーナス値などにより決まります。魔法のアイテムの中には、アーマー・クラスの値を増減するものがあります。

THACØ……………THACØとは、「To Hit Armor Class Ø」の略語で、攻撃時のヒットさせる能力を表します。キャラクターが、アーマー・クラス0の敵にダメージを与えるためには、THACØ以上の数を「ロール」しなければなりません。攻撃するキャラクターのTHACØが小さいほど、ヒットする確率が高くなります。THACØは、キャラクターのクラスとレベルに基づいて決定されます。

《注意》　乱数を発生させることを、しばしば「ロールする」と表現します。攻撃がヒットしたかどうかを判定するには、1〜20までの乱数が用いられます。このロールした数値は、さらにキャラクターの能力値や魔法の武器などによる修正が加えられます。

ロールした数が、攻撃側のTHACØ値から敵のアーマー・クラスを引いた数より大きければ、攻撃は成功することになります。

《例》　THACØが15のファイターが、アーマー・クラス3のモンスターを攻撃する場合は、
（THACØ：15）−（AC：3）＝12
となり、12以上の数をロールする必要があります。
さらに、モンスターのアーマー・クラスが−2なら
（THACØ：15）−（AC：−2）＝17
となり、17以上の数をロールしなければなりません。

ダメージ………………ダメージとは、攻撃により敵のヒット・ポイントをどのくらい減少させることができるかを表すものです。与えるダメージは、攻撃側のストレングス（体力）と、使用する武器の種類によって決ります。それぞれの武器が与えるダメージの量は、巻末資料の「武器チャート（p.114）」を参照してください。

モンスターの中には、ある種の武器で攻撃しても、少ししかダメージを受けなかったり、全くダメージを受けないものがあります。例えば、スケルトンを鋭い刃のついた武器で攻撃しても、本来の半分のダメージしか与えることができません。

※戦闘の戦略

戦闘に勝利するためには、パーティのメンバーを上手に配置し、戦闘前および戦闘中に有効な呪文を使い、味方のキャラクターを巧みにあやつって有利な位置に移動させ、そして最も力の強いキャラクターや武器で攻撃を仕掛けることが必要です。

※パーティの配置

重装備の戦士を常に最前列に置き、攻撃に弱いメイジやシーフは後列に配置するとよいでしょう。

※パーティの装備

最前列にいるキャラクターは、できうる限り強力な武器を装備させるようにしましょう。巻末資料の「武器チャート(p.114)」を参照して、それぞれの武器がどれくらいのダメージを与えられるか理解しておくことが大切です。適した武器が見つかったら、すぐにファイターの利き腕に片手武器を、もう一方にショート・ソードを持たせましょう。両手用の武器を使用すると、もう一方の手は何も持てなくなることに注意してください。

後列のキャラクターには、なるべく射程距離の長い武器を持たせましょう。もう一度巻末資料の「武器チャート(p.114)」を参照して、それぞれの武器がどれくらいのダメージを与えられるか理解しておきましょう。呪文を唱える者には、ホーリー・シンボルや呪文書を手に持たせ、いつでも呪文が使えるように準備をさせておきます。

投てき武器を使うキャラクターは、素早く補充ができるように、武器を手に持つだけでなくベルトポーチの中にも入れておくようにさせます。最前列のキャラクターが飛び道具を使う場合、ベルト・ポーチの一番上には、シールドかショート・ソードを入れておくのが良い方法です。ここでいう一番上とは、ベルト・ポーチのアイテム# 3番の仕切りのことです(p.60の装備一覧の図を参照)。こうすれば、最後の投てき武器を使いきったときに、自動的にシールドかショート・ソードを手にすることができるからです。

戦闘が終わったら投てき武器は必ず拾って集めなおし、他にも投てき武器を見つけたら全部拾い集めておくようにします。投てき武器は戦闘になれば、すぐに使い尽くしてしまうからです。

※キャラクターの負傷

重傷を負ったキャラクターは、可能であれば前列の配置から外します。負傷したキャラクターを治療するのに比べて、死んでしまったキャラクターを生き返らせるのははるかに困難な仕事だからです。

※移動と戦闘

エリアを探検する場合は、コンパスを画面に表示させて、マッピングを楽にします。一方、すでに探検した場所を移動する際には、画面に呪文メニューを表示させておいて、攻撃の呪文を見ながら移動します。また、常にメイン画面を表示させておいて進むことが大切です。装備画面やキャラクター画面からでは戦闘に入れないからです。

メイン画面と呪文メニューなどを表示させておけば、パーティの戦闘準備は万全です。ドアを開けるとき、扉や秘密の壁を開けるボタンを押すときには、常に戦闘準備が整った状態であることを確認してください。モンスターは、多くの場合閉じたドアや秘密の壁の後ろに隠れています。当然モンスター側は戦闘準備ができています。

また、移動と戦闘が同時にできるということも忘れないでください。敵の攻撃をかわしつつ後退するなどということも可能です。敵の長距離攻撃には、横に移動して避けることができます。とりわけやっかいな戦闘だと思ったら、逃走して後ろにあったドアを閉め、戦闘をやめてしまうこともできます。しかし、ドアを開けて追いかけてくるモンスターもいるので注意が必要です。

4-2 ヒント

ここで、皆さんの冒険に役立つ一般的なヒントを紹介しておきましょう。

※アイテムは持っていくこと

見つけたアイテムは、いつ必要になるかわかりません。アイテムを持って行くには、そのアイテムを拾ってバックパックに放り込んでおけばよいのです。

※メンバー構成を確認すること

パーティには最低でも、十分に戦闘できるキャラクターが2人と、メイジの呪文が使えるキャラクター、クレリックの呪文を使えるキャラクターがいることを確認してください。モンスターに遭遇したら、最前列にいる戦士系のキャラクターが利き腕に武器を持っているかどうかを確認しましょう。最前列にいるキャラクターでうまく戦闘をこなすようになったら、後列にいるキャラクターに投てき武器や呪文で攻撃することもできるはずです。武器やシールド、呪文書やホーリー・シンボルをさまざまに組み合わせてパーティに装備させてみれば、パーティの最大の戦闘能力を知ることができます。

※ボタンやレバーを記録すること

ダンジョンの内部では、いくつかの仕掛けが作動しています。そしてその仕掛けは、遠く離れた別の場所に影響を与えることもあります。機能がはっきりと分からないボタンやレバーを見つけたら、その位置をメモしておきましょう。それ以上先に進めない場所に行きついたら、ボタンやレバーがある場所まで戻って、それらを動かせば通過できるようにならないかどうか確かめてみましょう。

※壁に刻まれた文字を読むこと

エリアを通過できないように思われたら、その壁に刻まれた文字を読んでみましょう。横方向の壁に書かれている文字は、見つけにくいので見落とすことが少なくありません。また、文字の中には、パーティ内に特定の種族がいないと読めないものもあります。

※壁に隠されたボタンをさがすこと

常に壁をチェックし、秘密の隠しボタンやレンガを探し出すこと。壁にそって横に移動すると、隠されたボタンが探しやすくなります。

※コンパスから目を離さないこと

パーティの移動中はコンパスを注意して見ておきましょう。パーティの進行方向を変えてしまう罠がそこかしこにあります。パーティの視界が変化したときは、テレポーターによって移動させられてしまっていることが多いのです。

※テレポートに注意すること

移動中にテレポートされたのではないかと疑問に思ったら、テレポーターと疑わしき場所に、不要なアイテムを投げてみましょう。アイテムが消えたならば、それは間違いなくテレポーターです。

※セーブはまめに行なうこと

パーティを傷つけるような出来事が起こりそうな予感がしたら、すぐにセーブします。別の階に移動したときにも、まずセーブします。難解な謎もセーブしておけば、様々な解法に挑戦することができます。モンスターが手に負えないほど素早くそして激しく攻撃してきた場合は、セーブしておいて、他の戦術で戦闘にのぞんでみましょう。状況が困難になってきているならば、ドアを開ける前にセーブしておきます。

※とにかく進むこと

うまく行かなく場合は、とりあえずゲームを先に進めてみましょう。ゲームを終えるために、すべてのドアを開けたり、すべての戦闘に勝利したり、すべてのアイテムを集めたりする必要はありません。避けて通った地域には、マップに印をつけておけばよいのです。
ゲームが進行して、パーティが行きづまったり、先に進むためにアイテムが必要とわかったら、避けて通った場所に戻ってきて謎解きに再挑戦すればよいのです。

5-1 ミス・ドラナー周辺の生き物

この章では、ミス・ドラナーおよびその周囲に隠れている、不思議な生き物達について説明しています。だがこの他にも、ここには書かれていなくても調査を運よく逃れた生き物に遭遇するかもしれません。ご承知の通り、中には帰らぬ者となった調査隊もあるのですから……。

アンデッド・ビースト／BEAST, UNDEAD

アンデッド・ビーストは、正体不明の情け容赦のない殺し屋です。まるで生きとし生ける者を殺さずにはいられないようにも見えます。小さなドラゴンくらいの大きさで、体の肉のあちこちから骨が突き出しています。頭には大きな角があり、肋骨はむき出しでとげがあり、不気味な篭のような形をしています。4本足を使って歩きますが、ずんぐりした尾を使って後ろ足で立ち、その強力な前腕で敵を殴りつけることもできます。

キメラ／CHIMERA

キメラがいかにして生まれたのか、それを知る者はいません。それは深い謎に包まれたままですが、おそらくは知らない方がいいものでしょう。大きくて真っ黒なヤギの後足と巨大な褐色のライオンの前足、それにドラゴンの翼に似た茶色がかった黒色の翼を持っています。このモンスターには頭が3つあり、ひとつはヤギ、もうひとつライオン、そして最後のひとつ恐ろしいドラゴンの顔をしています。ヤギの頭は松やにのように黒く琥珀色の目が異様な光をたたえています。ライオンの頭にはたてがみがなびき、目は緑色をしています。ドラゴンの頭はオレンジ色のうろこで覆われ、黒色の目をしています。3つの頭と強力な体格を持つキメラとの戦闘は激しいものにならざるをえません。興奮するとドラゴンの頭はかみつく代わりに焼けつく炎を吐いてくることがあります。

アース・エレメンタル／EARTH ELEMENTAL

アース・エレメンタルは土や石のあるところならどこにでも現れます。プライム・マテリアル・プレーンに現れるこの種の一般的なエレメンタルは、土ぼこりや石、高価な金属や宝石でできた巨大な人形のようにみえます。その顔は冷酷かつ無表情で、目はブリリアントカットをほどこした宝石のように輝いています。顔には口のように見える穴が開いているが、ほとんど話すことはありません。移動速度は決して速くありませんが、決められた任務は情け容赦なく遂行します。アースエレメンタルは、固い大地や石の中でも、何の抵抗もなく行動することができます。

ウォーター・エレメンタル／WATER ELEMENTAL

ウォーターエレメンタルは、水や水に似た液体が大量に存在する場所ならどこにでも現れます。通常これにあたるのは巨大な水たまりですが、ワインやビールの大きな樽が同様の働きをすることもあります。ウォーター・エレメンタルは、大きく盛り上がった波としてプライム・マテリアル・プレーンに現れます。そして、その腕は本体の両側に一本ずつ突き出した小さな波になります。エレメンタルが動くにつれて、腕は満ち引きし伸び縮みするように見えます。波の正面に突き出した深緑色に光る球体は、このエレメンタルの目です。他の一般的なエレメンタルと同様、めったに喋ることはありません。

フェイヤー／FEYR

フェイヤーは、悪夢と魔力エネルギーのそれぞれの残余が集まって作られたものです。彼らは数多くの人々の強力な感情によって、知らず知らずのうちに生命を吹き込まれました。主に、メイジやクレリックその他呪文を使う者が大勢いる大都市に多く棲息しています。フェイヤーは、背中を丸めて突き出した生き物として現れ、外見は醜悪で人には似ても似つかない姿をしています。表皮は人間の脳味噌の表面に似て、まだらになって曲がりくねっています。この生き物には、足として働く2本の主触手と、手の役割をする他の触手が備わっています。

グローニング・スピリット／GROANING SPIRIT

グローニング・スピリットは、邪悪な男のエルフの霊魂で、極めてまれな存在です。グローニング・スピリットは生きている者を憎悪し、生きている物の存在自体を許すことができず、出会う者すべてを傷つけようとします。グローニング・スピリットは、空中に浮遊して光を発し、生きていた頃とそっくりな姿をした幽霊として現れます。夜になるとその姿は明るく光りますが、昼間は透明で見ることができません。たいていのグローニング・スピリットは年老いてよぼよぼの姿をしており、ぼさぼさに乱れた髪をして破れたぼろきれを身にまとっています。顔は苦痛と苦悩にゆがみ、その目だけが怒りと憎しみに燃えています。グローニング・スピリッツは、時折、苦痛に耐えかねて叫び声を上げますが、それが彼らの名の由来になっています。

ハッグ／HAG

ハッグは破壊と破滅を目指す、魔法使いのような姿をしたモンスターで、出会った者すべてに魔法をかけて殺してしまいます。貧相な老婆の姿で現れ、髪は長くほつれて、顔には深いしわが刻まれ、肌はしみだらけでグロテスクなほくろやいぼがたくさんついています。女物の野良着のような服を着て、口の中には黒い歯がありくさい息をはきます。外見はよぼよぼとして弱々しく見えますが、超自然的な力を秘めていて、小さな生き物(ゴブリンのような)など片手でたやすく叩きつぶしてしまいます。矢のように走り出すこともでき、行く手をさえぎる岩や大木を、しなやかに飛び越すこともできます。ハッグは、その鋭い爪と超自然的な力や使って、戦う相手を一瞬で引き裂いてしまいます。

デス・ナイト／KNIGHT, DEATH

デス・ナイトは身の毛もよだつ全身が腐敗した騎士です。生前に受けた名誉の称号を裏切った罰として、神々に呪われた姿をしています。典型的なデス・ナイトは、身長が6フィート以上、体重が300ポンド以上もある大男で、その顔は真っ黒になったしゃれこうべで、腐敗した肉の破片に覆われています。橙赤色に光る小さな2つの点は彼らの目です。

ミノタウロス／MINOTAUR

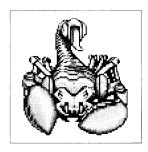
ミノタウロスは、呪われた人間か、あるいは人間とミノタウロスの子孫です。ミノタウロスは通常ラビリンスに住んでいますが、それは彼らはラビリンスの中でも迷うことがないからであり、獲物を取るために有利だからです。ミノタウロスは雄牛の頭を持ち、体は人間の男性です。体は大きく、身の丈7フィートをゆうに越え、肩幅も広く筋肉隆々としています。飛び抜けて賢いと言うわけではありませんが、極めてずるがしこく、人なみはずれた感覚を持っています。

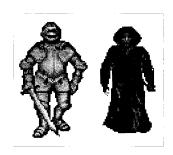
ボーン・ナーガ／NAGA, BONE

ボーン・ナーガは、外見は巨大なヘビに似て、人間の頭がい骨のような頭があるアンデッド・モンスターです。空洞になった目のくぼみには、憎しみの光が燃えています。ダーク・ナーガ(一部の邪悪なメイジたち)の手によって、護衛として働くよう作られたので、自分達の主に対しては絶対的な忠誠をもって仕えます。ボーン・ナーガを生み出すのは大変に困難であるため、彼らは非常に珍しい存在となっています。もっとも、そのことが王国に住む他のおだやかな生き物に取っては幸いしています。ボーン・ナーガは、戦闘になるとその長い牙で噛みつきます。この長い牙は、噛みつく以外に使いみちがなく、それ以外に使っても愚かにも自身の怒りを助長させるだけだということはよく知られています。普通ボーン・ナーガは何も食べませんし、一生の間定住地を持ちません。ただし、彼らは攻撃的な自然の大型動物を、ただ楽しむためだけに殺すことがあります。

スピリット・ナーガ／NAGA, SPIRIT

黒と紅色のしま模様をもつこのナーガは、人間によく似た顔がついていて、ひも状の髪の毛と焦げ茶色の目を持っています。肉の腐敗臭がするが、それは彼らの好物のせいでもあります。この邪悪でずるがしこいナーガは、さびれた廃墟や洞穴に隠れていて、すみかを通りかかるありとあらゆる生き物を傷つけようとします。また罠を仕掛けたり、何のまえぶれもなく攻撃してくることもあります。

スカラダー／SCALADAR

スカラダーはサソリによく似たモンスターで、「しなやかに動く金属の塊」と言われています。
かつては山の地中にしか見られませんでしたが、しだいに地表近くや地表にまで、その勢力範囲を広げています。しかし、ウォーターディープには浮かんで来ません。噂によるとこの冷酷非情な殺し屋は、出会った生き物を全て殺せという命令だけを受けて放たれました。攻撃の際には、2本のハサミで獲物に向かってつかみかかり、同時にトゲのついたしっぽを相手に向かってむち打ちます。

シェイド／SHADE

シェイドは、秘密の魔法かダークサイエンスを使って、シャドースタッフに魂や精神を売り渡してしまった人間のことだということで、すべての権威ある識者の意見は一致しています。彼らは、かつての肉体の姿や能力はそのままですが、シャドースタッフの合体により、パワーを増しているとの噂があります。生来のシェイド自体についても知られていません。また、シェイドがシャドウ（次の説明を参照）と何らかのつながりを持っているのか、あるいはシェイドがシャドウ・プレインからパワーや物質を得ているのかどうかについても、分かっていません。生身の存在から、生身ではないシェイドへ変身する方法は失われたままなのです。

シャドウ／SHADOW

シャドウは影のように見えるアンデッド・モンスターで、凍えるような冷たい手で獲物に触れ、その体力を消耗させます。「シャドウ」という名が示すように、周囲の明るさがなくてはシャドウを探知することは90%不可能です。しかし、明るい光の下では彼らをはっきりと見ることができます。シャドウは、緩やかな群を組んで行動し、古代の廃墟や墓場、ダンジョンを自由に歩き回り、いつも相手を脅すことに執着しています。

シャンブリング・マウンド／SHAMBLING MOUND

「シャンブラー」という名前で知られているこのモンスターは、腐りかけた植物のかたまりとして現れます。しかし実は、大ざっぱに言えば人間の形に近い、植物生命の進化した形なのです。高さは6～9フィート、底部(足からウエストにかけて)の胴まわりは約6フィート、そして上部(いわゆる頭)には2本の足があります。シャンブリング・マウンドは恐れを知らない戦士ですが、おそらくはこれまで知られている植物体の中では、最も死にかけた形をしています。夜、疑いも持たずに入ってきた旅人のキャンプに忍び込む程度です。また大した情報ではありませんが、シャンブリング・マウンドは、大変上手に泳ぐことができます。

スライサーモーフ／SLITHERMORPH

スライサーモーフは両生類の肉食動物で、死肉を食べます。大抵の場合、プディグに似た姿をしていて、黒く光りながらはい回りますが、決った形はありません。蛇のような形からユアンティのような4本腕のモンスターまで、思いのままに形を変えることができます。蛇の形のときには、太いからだがうろこにおおわれています。頭の近くには、4本の腕が突き出ていて、棍棒をはじめとする恐ろしい武器を持つことができます。

スティール・シャドウ／STEEL SHADOW

スティール・シャドウはどちらかというと巨大なプラナリアのようなに見えるかも知れないが、地上でも水中でもくつろいでいるような時には、彼らが真の姿でいる場合はめったにありません。彼らは金属の中に入るために混ざり合い、生命を与えます。彼らにとって金属の甲冑は、すみかにもなるし武器にもなります。金属の内部では、傷つくことなく無限に復旧させることができます。それこそ大洋の底に沈んだ難破船から、高い山の上の氷河期の氷の中に閉じ込められた昔の墓にいたるまで、金属でできたものがそばにある限り、何らかの姿でスティール・シャドウがそこにいるでしょう。

ソード・レイス／SWORDWRAITH

戦いで斬られて死んでも、不屈の意志により朽ち果てることなく存在する戦士の魂、それがソード・レイスです。光があたらない夜か地下でのみ、戦士の姿として見ることができます。武器や鎧は特に目立つものではなく、鎧の奥に見える彼らの肉体は、実態のないものであるかのように見えます。ソード・レイスはまた、かつては鍛え上げられたプロの戦士であり、そしてアンデッドのように、戦術・戦略に関する記憶は忘れることがありません。そして、決して戦いをやめません。なぜなら、彼らは戦いしか知らないからです。大抵の場合彼らは実にしぶとく、死を思い知らせることさえも困難です。

トロール／TROLL

トロールは恐ろしい肉食動物であり、不毛の地である北極から熱帯のジャングルまで、ありとあらゆる地方で見ることができます。ほとんどの生き物はこのトロールを嫌っています。彼らは恐れを知らず、腹が減れば（この状態がほとんど）絶えず襲いかかってきます。限られた知性と貪欲な食欲が、彼らの特徴として一般的によく知られています。9フィート以上まで成長し、ゴムのような肌が皮膚の役割を果たしており、これが周期的に再生します。この「肌」の色は、吐き気を感じるようなモスグリーン色や緑と灰色のまだらか、腐ったような灰色をしています。たいていの場合、緑色がかった黒色かアイアングレーの毛髪状のかたまりが、頭蓋骨からのびてのたうちまわっています。トロールは直立して歩くが、肩を下げ、背をかがめて前に進む場合もあります。足どりはふらふらしていて、走るときは腕をぶら下げるようにします。このような不器用な様子と、あわれむほどの品のなさからは信じられないほど敏捷に走ったり山に登ったりすることができます。

ウォッチ・ゴースト／WATCH GHOST

このアンデッド・モンスターは、時に「不眠の護衛」と呼ばれ、品があって美しい人間の姿で現れます。男女どちらの場合もあり、音もなく漂ったり歩き回ったりします。彼らの腕や付属器官はまるでチョークのような白さを保っていますが、胴や下半身はほとんど骨だけで、目は暗く空洞が開いているだけです。ウォッチ・ゴーストは賢く危険な相手で、彼らは普通、スペクター、ヴァンパイヤー、リッチなどのような、力の強い不死身の王に仕える護衛となっています。しばしば、強力かつ邪悪なプリーストやウィザードが、墓場や宝物の部屋といった閉じられた空間を警備のために、ウォッチ・ゴーストを配置していることがあります。

ウォーター・ウィード／WATER WEIRD

この変わった生き物は、もともと水のエレメンタル・プレーンで生まれたのですが、むしろプライム・マテリアル・プレーンで遭遇する場合の方がはるかに多いでしょう。そのような場所で出会った場合、彼らは凶暴かつ敵対的で、あらゆる生き物に対し即座に攻撃を仕掛けます。あまり知られていませんが、ウォーター・ウィードは、自分が殺した生き物の生命のエッセンスを、ある方法によって食べて生きていくことができると言われています。ウォーター・ウィードは、全身水でできたヘビのように見えます。

ワイト／WIGHT

遠い昔、「ワイト」は単に人間を表す言葉でした。しかし時がたつにつれ、古墳の塚やカタコンブに住むのを特徴とするある生き物を指す言葉に変わりました。遠くから見ると、他の多くの人に似た種族と見間違えやすいのですが、近づいてよく見ると一目でワイトであることが分かります。アンデッド・モンスターであるが故に、ワイトは生前の姿を悪夢のように反映していて、歪んだ頭蓋骨に付着したミイラ状の肉に燃えるような目が光り、手には鋭い爪があります。

ワイバーン／WYVERN

ワイバーンはドラゴンの遠い親戚にあたる、尾の先に毒のトゲを持った空を飛ぶ大トカゲです。焦げ茶から灰色がかった色をしたワイバーンの体の半分は尾で、その先には太い結び目状になった軟骨があり、そこから2フィートもの長さのトゲが飛び出します。尾は非常によく動き、ワイバーンの後ろにいる敵を、背中越しに真正面から攻撃することもできます。目は赤色またはオレンジ色をしています。強いにおいは持っていないが、ワイバーンのすみかには殺したばかりの生き物のにおいがただよっています。他の多くのモンスターと同様、どちらかと言うと頭は鈍いが攻撃的で、いつでも攻撃する準備が整っています。

5-2 新しいモンスターの詳しい説明

以下の生き物は、AD&D®のファンタジー・ロール・プレイング・ゲームで初登場したモンスターです。ここではAD&D®の標準的な書式に従って、グレイヴ・ミスト、リヴィング・マック、オーガ・スラグ、そしてシャドウ・ハウンドのデータを掲載してあります。

グレイヴ・ミスト▶

◀リヴィング・マック

オーガ・スラグ▶

◀シャドウ・ハウンド

グレイヴ・ミスト／GRAVE MIST

GRAVE MIST

Climate/Terrain:	Any/Graveyard & Burial Grounds
Frequency:	Very Rare
Organization:	Group
Activity Cycle:	Night
Diet:	Corpses
Intelligence:	Average (8-10)
Treasure:	Nil
Alignment:	Chaotic Evil
No. Appearing:	1-4
Armor Class	4
Movement:	12
Hit Dice:	7+1
THACØ:	13
No. of Attacks:	1
Damage/Attack:	1-4
Special Attacks:	Constitution Drain
Special Defenses:	+1 or better weapon to hit
Magic Resistance:	See Below
Size:	M (6')
Morale:	Elite (14)
Exp. Point Value:	3000

この恐ろしいアンデッド・モンスターは、荒れ果てた墓場や埋葬地で見られるのが特徴。ただし彼らは、死体のあるところならばどこにでも住んでいます。グレイヴ・ミストは、プライム・マテリアル・プレーンの中で死体があるところに現れ、死体に宿る生命のエッセンスを食べて生きています。

グレイヴ・ミストは、ぼんやりとした人の形で、輪郭には霧が渦巻いています。顔の表面に見えるのは暗くて真っ黒な穴だけで、そこが目の位置を示しています。動きは素早く、かつ器用。不用心な旅人には、彼らの群れが煙や霧のように見えます。

◆戦闘

グレイヴ・ミストは、レイスなどと同じような、触ると凍る攻撃を用います。この攻撃は1～4ポイントのダメージを与え、同時に体力ポイントを減少させます。この体力ポイントの減少は、彼らがネガティヴ・マテリアル・プレーンとつながっているために起こるものです。一回凍る手で触れるたびに、触られた者は体力ポイントが0になるまで減少し、結果として動けなくなります。体力ポイントが15以上の者がポイントを減らされた場合、それに従ってそのキャラクターのヒット・ポイントも減らされます。そして体力ポイントが7以下になると、体力ポイントの減少によるヒット・ポイント減少はなくなります。体力ポイントは、1時間に1ポイントの割合で回復しますが、元のポイントを越えることはありません。

グレイヴ・ミストは、通常アンデッドの抵抗力を持っているので(スリープ、チャーム、ホールド、ほか冷気系の呪文に対して)、ダメージを与えるにはさらに＋1以上の武器が必要です。冷気系の呪文に対する耐性に加え、実際にはそれらの呪文による治癒もしています。彼らに対して冷気系の呪文を与えると、結局は通常受けた全ダメージの1／3(端数切り上げ)に当たるヒット・ポイントを再生したことになります。例えば、アイス・ストームの与えるダメージは3～30ポイントですが、20ポイントのダメージを与えたとしてもグレイヴ・ミストは7ヒット・ポイントを再生してしまいます。ただしこれによってグレイヴ・ミストの元のヒット・ポイントを越えることはありません。

◆生活／社会
グレイヴ・ミストは大まかに群れを作って行動し、プライム・マテリアル・プレーンを徘徊しては、最近戦いのあった場所や墓場がないか探して回っています。
グレイヴ・ミストはリーダーを持たず、ほとんどの時間を死体探しに費やしています。金や宝物には全く興味がないが、彼らのむさぼる死体が実は宝物をたくさん持っていた、などという場合はあるかもしれません。

◆生態
他のアンデッドと同様に、グレイヴ・ミストはプライム・マテリアル・プレーンとネガティヴ・マテリアル・プレーンの両方に同時に存在します。彼らが体力を減らすことのできる恐ろしい能力を持っているのは、このようにネガティヴ・プレーンと強力に結びついているからです。この体力消耗能力が、グレイヴ・ミストの究極的な食糧摂取手段となっています。
現実に生きている生き物ではないので、いかなる食物連鎖の図にも彼らの居場所はありません。

リヴィング・マック／LIVING MUCK

LIVING MUCK

Climate/Terrain:	Any/Underground or ruins
Frequency:	Rare
Organization:	Solitary
Activity Cycle:	Any
Diet:	Any
Intelligence:	Non- (0)
Treasure:	Nil
Alignment:	Nil
No. Appearing:	1 (1-4)
Armor Class	6
Movement:	9
Hit Dice:	11
THACØ:	9
No. of Attacks:	1
Damage/Attack:	7-28
Special Attacks:	See below
Special Defenses:	See below
Magic Resistance:	Nil
Size:	S-L (3'-8')
Morale:	Special
Exp. Point Value:	5000

リヴィング・マックは、大喰いで不定型のモンスターです。それぞれの個体が集団を作って獲物をつかまえます。廃墟やダンジョンに住むのが特徴で、暑さを感じることができ、また90フィート以内の距離に食べられる物質があればその材料の成分を分析することのできる能力を持っています。リヴィング・マックは、目に映ったあらゆる動植物に対し(もちろん人間も)攻撃をしかけてきます。
リヴィング・マックは、アシッド、ライトニング、ポイズンに対して耐性があります。ファイヤーやマジック・ミサイルは半分のダメージしか与えません。リヴィング・マックは、最低1インチの幅のひびがあれば、はい出してくることができ、水平面と同じスピードで天井や壁をはうこともできます(突然落ちてくるとびっくりすることでしょう)。
リヴィング・マックは分裂により増殖します。彼らはさまざまな気候に適応して生活することができます。リヴィング・マックに触れられた場合、7～28ポイントのダメージを受ける他に、キャラクターの持っている装備を腐食させる働きも持っています。リヴィング・マックにアイ

テムを触られたら、必ずセーブ・ヴァーサス・アシッドを施しておく必要があります。さもないとそのアイテムは溶けて使えなくなってしまいます。

リヴィング・マックの接触は同時に、セービングスロー・ヴァーサス・パラリゼイション－4を施していないキャラクターに対し、パラリシスの効果を持ちます。

オーガ・スラグ／OGRE SLUG

OGRE SLUG

Climate/Terrain:	Any/Subterranean and wet	No. Appearing:	2-8
Frequency:	Uncommon	Armor Class	4/8
Organization:	Tribal	Movement:	6
Activity Cycle:	Any	Hit Dice:	8+4
Diet:	Carnivore	THACØ:	13
Intelligence:	Average (8-10)	No. of Attacks:	2 or 1 with weapon
Treasure:	B, S (in lair only)	Damage/Attack:	1-12 or by weapon type (+6 with strength)
Alignment:	Chaotic Evil	Special Attacks:	Spits Acid
		Special Defenses:	1/2 Damage from Blunt Weapons
		Magic Resistance:	Nil
		Size:	L (8′ tall, 15′ long)
		Morale:	Steady (11-12)
		Exp. Point Value:	2000

オーガ・スラグの外見は見まちがえようがありません。頭と腕など上半身は人食い鬼(オーガ)なのに、下半身は巨大ななめくじ(スラグ)なのです。色は普通、上半身がじめじめとした灰緑色の肌で、下半身のなめくじの部分にいくにしたがって、しだいに深く黒みがかった緑色に変化していきます。オーガ・スラグは人食い鬼となめくじの中間であり、そのどちらよりも醜い姿をしています。

◆戦闘

オーガ・スラグはその強力な腕で攻撃します。攻撃ラウンドごとに2回ずつ巨大な拳で攻撃を加え、1回の攻撃で1～12ポイントのダメージを与えます。しかし主力となる攻撃は、腐食能力を持つ酸性の唾液で、拳による攻撃の代わりに、攻撃ラウンドごとに1回酸を吐くこともでき、その唾液は20ヤード離れたところまで届きます。
ターゲットのアーマー・クラスは、アーマーの種類にかかわらず10になります。デクスタリティおよび全ての魔法ボーナスも適用されません。この酸は、全ての装備及び鎧(酸に対するセービングスローが必要)を溶かして進み、3～24ポイントのダメージを与えます。セーブ・ヴァーサス・ブレスウェポンがあった場合ダメージは半分になります。他のオーガ・スラグは、この酸唾液攻撃に耐えられるという点を忘れないように。彼らの体の一部はなめくじなので、分厚いゴムのような皮膚を受け継いでおり、部分的には鈍い武器に耐えることができます。衝撃や衝突のダメージを与える鈍い武器や呪文では、オーガ・スラグに対し半分のダメージしか与えられません。鋭く、貫通するような他の大抵の武器ならば、オーガ・スラグは通常のダメージ

を受けます。鈍い武器では限られたダメージしか与えることができませんが、スラグの部分のアーマー・クラスは8になります。
襲撃グループが6匹以上になるとリーダーもその中に含まれます。このリーダーはヒットダイスが10になり、武器で攻撃した際の体力ボーナス値が＋8加算されます。

◆生活／社会
オーガ・スラグは、どんな天候の時でも暗くてむさくるしい地下のほら穴に好んで住んでいます。彼らは集まって部族を作ります。その内訳は、オスが8～16匹、メスが2～16匹、子供が2～8匹です。その中にスペルキャスターがいるとすれば(40%の確率で)レベルが5であり、戦闘、占い、治癒、防御、そして太陽(暗闇を作り出すためだけに利用)の全ての分野に精通しています。オーガ・スラグは、襲撃したり食糧をあさったりして生活し、ほとんど何でも食べてしまうが、特に人間やヒューマノイドの肉が大好物で、60%近くの割合で、奴隷にするよりその場で食べてしまいます。

シャドウ・ハウンド／SHADOW HOUND

SHADOW HOUND

Climate/Terrain:	Any/Ruins or subterranean
Frequency:	Rare
Organization:	Packs
Activity Cycle:	Night
Diet:	Carnivore
Intelligence:	Semi- (2-4)
Treasure:	Nil
Alignment:	Neutral (Evil)
No. Appearing:	4-16
Armor Class	6
Movement:	18 (9 in bright light)
Hit Dice:	6 (-1 hp/die in bright light)
THACØ:	15
No. of Attacks:	1
Damage/Attack:	2-8
Special Attacks:	Nil
Special Defenses:	+1 or better weapon to hit
Magic Resistance:	Nil
Size:	M (4' at shoulder)
Morale:	Steady (11-12)
Exp. Point Value:	975

この犬のような姿の生き物とは、通常シャドー・プレーンで遭遇します。普通は群をなしてさまよっていますが、訓練されて警備のために飼われることもあります。名前が示すとおり、シャドウ・ハウンドは犬のような格好の黒い影として現れます。目は炎のように輝き、のぞき込んだ者は思わず震え上がってしまうでしょう。その危険な牙で攻撃してくるときには、口もまた目と同じく炎のように赤く見えます。

◆戦闘
マテリアル・プレーンの犬や狼のように、シャドウ・ハウンドは群で獲物を襲い、その力強い顎を使って獲物を足の下に押さえつけ、獲物にのしかかったまま無慈悲にむさぼり食います。
薄暗いところ(シャドー・プレーンや月明りの下など)では、シャドウ・ハウンドは恐ろしい敵となります。40%の確率で彼らは影にとけ込み、見えなくなったまま攻撃してきます。しかし、明るい光の中では彼らの動く速さは50%になってしまい、影に隠れることもできません。光の有無にかかわらず、+1かそれ以上の武器を使わないとこの獣を傷つけることはできません。

◆習性/社会性
シャドウ・ハウンドは狼のように社会性を持つ生き物で群れで行動します。
群の構造は非常に厳格で、1頭のリーダーのもと、それぞれの立場と地位を保っています。
シャドウ・ハウンドの群のねぐらには50%の確率で2〜7頭の子供がいます。これらの若いシャドウ・ハウンドは戦おうとしないので、連れ帰って訓練することができます。シャドウ・ハウンドの子供1頭は、金貨200〜700枚で取引されています。

■経験点とレベル

ファイターの経験点とレベル

レベル	必要な経験点	ヒット・ポイント
1	0	1〜10
2	2,000	+(1〜10)
3	4,000	+(1〜10)
4	8,000	+(1〜10)
5	16,000	+(1〜10)
6	32,000	+(1〜10)
7	64,000	+(1〜10)
8	125,000	+(1〜10)
9	250,000	+(1〜10)
10	500,000	+3
11	750,000	+3
12	1,000,000	+3
13	1,250,000	+3
14	1,500,000	+3
15	1,750,000	+3
16	2,000,000	+3
17	2,250,000	+3
18	2,500,000	+3
19	2,750,000	+3
20	3,000,000	+3

クレリックが使用可能な呪文

クレリックのレベル	呪文のレベル						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—	—
8	3	3	3	2	—	—	—
9	4	4	3	2	1	—	—
10	4	4	3	3	2	—	—
11	5	4	4	3	2	1	—
12	6	5	5	3	2	2	—
13	6	6	6	4	2	2	—
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

クレリックのウィズダムと呪文ボーナス*

ウィズダムの値	呪文のレベル						
	1	2	3	4	5	6	7
13	1	—	—	—	—	—	—
14	2	—	—	—	—	—	—
15	2	1	—	—	—	—	—
16	2	2	—	—	—	—	—
17	2	2	1	—	—	—	—
18	2	2	1	1	—	—	—
19	3	2	1	2	—	—	—

*)呪文のボーナスは、クレリックがそのレベルの呪文を唱えられる様になった時点で有効になります。

クレリックの経験点とレベル

レベル	必要な経験点	ヒット・ポイント
1	0	1～8
2	1,500	+(1～8)
3	3,000	+(1～8)
4	6,000	+(1～8)
5	13,000	+(1～8)
6	27,500	+(1～8)
7	55,000	+(1～8)
8	110,000	+(1～8)
9	225,000	+(1～8)
10	450,000	+2
11	675,000	+2
12	900,000	+2
13	1,125,000	+2
14	1,350,000	+2
15	1,575,000	+2
16	1,800,000	+2
17	2,025,000	+2
18	2,255,000	+2
19	2,475,000	+2
20	2,700,000	+2

メイジの経験点とレベル

レベル	必要な経験点	ヒット・ポイント
1	0	1～4
2	2,500	+(1～4)
3	5,000	+(1～4)
4	10,000	+(1～4)
5	20,000	+(1～4)
6	40,000	+(1～4)
7	60,000	+(1～4)
8	90,000	+(1～4)
9	135,000	+(1～4)
10	250,000	+(1～4)
11	375,000	+1
12	750,000	+1
13	1,125,000	+1
14	1,500,000	+1
15	1,875,000	+1
16	2,250,000	+1
17	2,625,000	+1
18	3,000,000	+1
19	3,375,000	+1
20	3,750,000	+1

メイジが使用可能な呪文

メイジのレベル	呪文のレベル								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6	4	2	2	—	—	—	—	—	—
7	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	2	1	—	—	—	—
10	4	4	3	2	2	—	—	—	—
11	4	4	4	3	3	—	—	—	—
12	4	4	4	4	4	1	—	—	—
13	5	5	5	4	4	2	—	—	—
14	5	5	5	4	4	2	1	—	—
15	5	5	5	5	5	2	1	—	—
16	5	5	5	5	5	3	2	1	—
17	5	5	5	5	5	3	3	2	—
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

パラディンの経験点とレベル

レベル	必要な経験点	ヒット・ポイント
1	0	1〜10
2	2,250	+(1〜10)
3	4,500	+(1〜10)
4	9,000	+(1〜10)
5	18,000	+(1〜10)
6	36,000	+(1〜10)
7	75,000	+(1〜10)
8	150,000	+(1〜10)
9	300,000	+(1〜10)
10	600,000	+3
11	900,000	+3
12	1,200,000	+3
13	1,500,000	+3
14	1,800,000	+3
15	2,100,000	+3
16	2,400,000	+3
17	2,700,000	+3
18	3,000,000	+3
19	3,300,000	+3
20	3,600,000	+3

パラディンのレベルと呪文

パラディンのレベル	呪文のレベル			
	1	2	3	4
9	1	−	−	−
10	2	−	−	−
11	2	1	−	−
12	2	2	−	−
13	2	2	1	−
14	3	2	1	−
15	3	2	1	1
16	3	3	2	1
17	3	3	3	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

レンジャーの経験点とレベル

レベル	必要な経験点	ヒット・ポイント
1	0	1〜10
2	2,250	+(1〜10)
3	4,500	+(1〜10)
4	9,000	+(1〜10)
5	18,000	+(1〜10)
6	36,000	+(1〜10)
7	75,000	+(1〜10)
8	150,000	+(1〜10)
9	300,000	+(1〜10)
10	600,000	+3
11	900,000	+3
12	1,200,000	+3
13	1,500,000	+3
14	1,800,000	+3
15	2,100,000	+3
16	2,400,000	+3
17	2,700,000	+3
18	3,000,000	+3
19	3,300,000	+3
20	3,600,000	+3

シーフの経験点とレベル

レベル	必要な経験点	ヒット・ポイント
1	0	1〜6
2	1,250	+(1〜6)
3	2,500	+(1〜6)
4	5,000	+(1〜6)
5	10,000	+(1〜6)
6	20,000	+(1〜6)
7	40,000	+(1〜6)
8	70,000	+(1〜6)
9	110,000	+(1〜6)
10	160,000	+(1〜6)
11	220,000	+2
12	440,000	+2
13	660,000	+2
14	880,000	+2
15	1,100,000	+2
16	1,320,000	+2
17	1,540,000	+2
18	1,760,000	+2
19	1,980,000	+2
20	2,200,000	+2

■能力値

◆ストレングス

下表は、キャラクターのストレングスによる接近戦での攻撃成功率と与えるダメージの修正値（ボーナス）を示しています。

ストレングス・チャート

ストレングス	接近戦の成功率	ダメージ修正値
3	−3	−1
4～5	−2	−1
6～7	−1	なし
8～15	通常	なし
16	通常	+1
17	+1	+1
18	+1	+2
18 / 01～50*	+1	+3
18 / 51～75*	+2	+3
18 / 76～90*	+2	+4
18 / 91～99*	+2	+5
18 / 00*	+3	+6
19**	+3	+7
20**	+3	+8
21**	+4	+9
22**	+4	+10

＊）このダメージの修正値は、ハーフリングのファイター、パラディン、レンジャー以外で有効です。
＊＊）この値はこのゲームでは魔法を使ったときにのみ有効です。

◆デクスタリティ

下表は、キャラクターのデクスタリティによる、投てき武器による攻撃の成功率とアーマー・クラスの修正を示しています。

デクスタリティ・チャート

デクスタリティ	投てき武器攻撃成功率の修正値	アーマー・クラスの修正値
3	−3	+4
4	−2	+3
5	−1	+2
6	0	+1
7～14	0	0
15	0	−1
16	+1	−2
17	+2	−3
18	+2	−4
19	+3	−4

◆コンスティテューション
下表は、キャラクターのレベルが上がるごとにヒット・ポイントが受ける修正を示しています。

コンスティテューション・チャート

コンスティテューション	ヒット・ポイントの修正
3	−2
4〜6	−1
7〜14	0
15	+1
16	+2
17	+2（+3）*
18	+2（+4）*
19	+2（+5）*

*）（ ）内の修正はファイター、パラディン、レンジャーにのみ有効です。他のクラスのキャラクターの修正は＋2が上限となります。

◆THACØ
THACØは能力値ではありませんが重要な特性です。下表はキャラクターのクラスとレベルに基づいたTHACØの値を示しています。

THACØ・チャート

クラス	キャラクターのレベル									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
クレリック	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14
ファイター	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
メイジ	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17
パラディン	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
レンジャー	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
シーフ	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16

クラス	キャラクターのレベル									
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
クレリック	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
ファイター	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
メイジ	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14
パラディン	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
レンジャー	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
シーフ	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11

■武器

武器は、接近戦用、投てき用、射撃用の3種類に分類できます。接近戦用は面と向かった敵にしか使えませんが、投てき用と射撃用は射程距離内であれば攻撃することができます。パーティーの前列にいるキャラクターは接近戦用の武器と投てき武器を使用することができます。後列のキャラクターは投てき武器しか使えません。しかしポールアームだけは例外で、二列目のキャラクターでも使用可能です。キャラクターのクラスによって使える武器が限られています。下表は、モンスターのサイズに対するそれぞれの武器の与えるダメージを示しています。接近戦用武器でのダメージは攻撃するキャラクターのストレングスの修正を受け、また武器自体の持つ魔法による修正もうけます。

武器チャート

	中小モンスターに対するダメージ	大モンスターに対するダメージ
接近戦用武器		
スタッフ*	1～6	1～6
メイス	2～7	1～6
ショート・ソード	1～6	1～8
フレイル	2～7	2～8
アックス	1～8	1～8
ロングソード	1～8	1～12
ハルバード*	1～10	2～12
ウォーハンマー	2～5	1～4
トライデント*	2～9	3～12
ロック	1～2	1～2
ダーツ	1～3	1～2
ダガー	1～4	1～3
スピア	1～6	1～8
ウォー・ハンマー	2～5	1～4
スリングと石*	1～4	1～4
弓矢*	1～6	1～6

*）これは両手用武器で利き手で扱わなければなりません。
この時、もう一方の手にあるアイテムは使用できません。

■鎧

鎧は、キャラクターの基本的なアーマー・クラス（AC）を決定します。アーマー・クラスが低い値であるほど、外から受ける攻撃に強いことになります。アーマー・クラスはキャラクターの身につけている鎧と、デクスタリティの修正値によって決まります。魔法アイテムにも、キャラクターのアーマー・クラスを下げる力がある物があります。
キャラクターのクラスによっては、使用できる鎧が制限されています。下表は、鎧の種類とそれがキャラクターに与えるアーマー・クラスの基本値を示しています。

鎧チャート

鎧の種類	基本アーマー・クラス
ローブ	10
シールド*	9
レザー・アーマー	8
スケール・メイル	6
チェイン・メイル	5
バンディッド・アーマー	4
プレート・メイル	3

*）シールドはどの鎧と一緒に使っても、アーマー・クラスをさらに－1することができます。

ブーツ、ヘルメット、魔法のかかっていない小手などは鎧のよう見えますが、キャラクターのアーマー・クラスには影響を与えません。これらを、プレッシャー・プレートに残してきても何の差し支えもありません。ただし、魔法の小手の中にはキャラクターのアーマー・クラスを下げることもあります。

■呪文一覧

それぞれの呪文ごとに、使用できるクラスとそのレベルが示してあります。
詳細については、「4．呪文」を参照してください。

【ア】
アイス・ストーム …… メイジ 4
アシッド・ストーム …… メイジ 7
アビ・ダルジムズ・ホリィド・ウィルティング …… メイジ 8
アーマー …… メイジ 1
インビジビリティ …… メイジ 2
インビジビリティ10'レイディアス …… メイジ 3
インプルーブド・アイデンティファイ …… メイジ 2
インプルーブド・インビジビリティ …… メイジ 4
ウォーター・ブリージング …… メイジ 3
ウォール・オブ・フォース …… メイジ 5
エイド …… クレリック 2
エナジー・ドレイン …… メイジ 9
【カ】
キュア・クリティカル・ウーンズ …… クレリック 5
キュア・シリアス・ウーンズ …… クレリック 4
キュア・ライト・ウーンズ …… クレリック 1
クリエイト・フード・アンド・ウォーター …… クレリック 3
コーズ・クリティカル・ウーンズ …… クレリック 5
コーズ・シリアス・ウーンズ …… クレリック 4
コーズ・ライト・ウーンズ …… クレリック 1
コーン・オブ・コールド …… メイジ 5
【サ】
ショッキング・グラスプ …… メイジ 1
シールド …… メイジ 1
ストーン・トゥ・フレッシュ …… メイジ 6
スピリチュアル・ハンマー …… クレリック 2
スレイ・リビング …… クレリック 5
スロウ …… メイジ 3
スロウ・ポイゾン …… クレリック 2
ソルズ・シーリング・オーブ …… クレリック 6
【タ】
タイム・ストップ …… メイジ 9
ディスインテグレイト …… メイジ 6
ディスペル・マジック …… メイジ 3
クレリック 3
デス・スペル …… メイジ 6
ディテクト・インビジビリティ …… メイジ 2

アイ・オブ・ザ・ビホルダーIII
~アサルト・オン・ミス・ドラナー~
日本語版
リファレンス・マニュアル

初版発行　1994年11月
編　　集　ビング株式会社
(東京オフィス)
〒141 東京都品川区西五反田8-2-10-704
TEL (03) 3492-1079(ユーザーサポート)

VING ビング株式会社(東京オフィス)
〒141 東京都品川区西五反田8-2-10-704